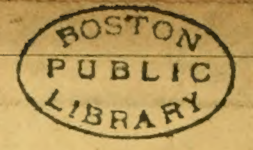
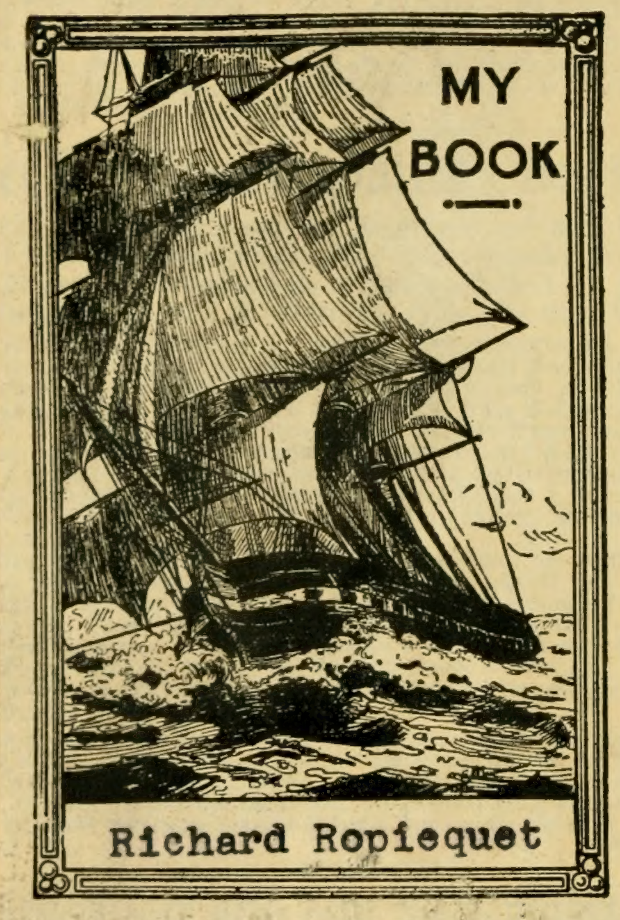

Illustrirtes neues
Spielbuch.
Leipzig.
Otto Spamer.



Für das reifere Jugendalter.

Wohlthäter der Menschheit. Vorbilder des Hochsinns, der Menschenliebe und christlichen Denkungsart. Herausgegeben von Dr. Ed. Grosse und Franz Otto. Mit 75 Text-Abbildungen, einem Titelbilde, sowie mehreren Tonbildern. Preis elegant geheftet 1 Thlr. = 1 Fl. 48 Kr. rh. Elegant gebunden 1⅓ Thlr. = 2 Fl. 24 Kr. rh.

Inhalt. Der edle Priester Las Casas, der Schutzherr der Indianer. — Fr. v. Spee und Chr. Thomasius, die Bekämpfer des Hexenwahns. — A. H. Francke, der Armen- und Waisenfreund, Gründer der Francke'schen Stiftungen. — Abbé de l'Epée, Samuel Heinicke und Valentin Hauy, die Taubstummen- und Blinden-Lehrer und Freunde. — H. Pestalozzi und Ch. G. Salzmann, Reformatoren des Unterrichts, deutscher Jugend-Freunde und Erzieher. — Ch. F. Gellert, der fromme
Sänger u … ifreund auf dem Throne. —
E. L. Hei … rforce, der Menschenfreund,
Parlamen … Quäkerin Elisabeth Fry,
der Schutze … uhaldensleben, ein Geschäfts-
mann, wie … ibhoy, der berühmte Parsi-
Kaufmann



Vorbild … ochsinns und der
Thatkraft. … irken berühmter Helden,
Dichter, Geleh … M. Schlimpert u. Fr. Otto.
Mit 130 Text-… weite gänzlich umgearb.
Aufl. Preis g … Thlr. = 2 Fl. 24 Kr. rh.

Inhalt des ers … roßen Ozeans. — Georg
Derfflin … marschall. — Prinz Eugen
von Sav … aus dem Busche. — George
Washing … er Vereinigten Staaten von
Nordameri … Schiffskapitän. — Horatio
Nelson, … Lieblingsdichter des deutschen
Volkes. — … Jäger. — Herzog Friedrich
Wilhelm … rich Christoph Perthes,
deutscher B … hmte Ingenieur und Erbauer
des ersten …

Inhalt des zwe … en Volkes. — Alexander von
Humbolt … inné, der Vater der neueren
Naturgesch … m Musikus zum ersten Astro-
nomen sein … Wolfgang Goethe, Groß-
meister deu … turforscher und Volksfreund.
— Bertel … madeus Mozart, der Töne
Meister. — … eistlichen ihres Jahrhunderts.
— Der Tu

Vorbilder a … ung führen diese Bände unsern
jungen Lesern vo … iedens! — die Einen kämpfend
mit dem Schwert … e und Beispiel im Geiste edler
Menschlichkeit, — … mnisse, welche sich ihnen ent-
gegenstellten; sie … ienste einer unsterblichen Idee
ihnen werth schie

Le … en Kriege.

Der große König und sein Rekrut. Für Volk und Heer, insbesondere für die vaterländische Jugend bearbeitet von Franz Otto. Dritte Auflage. Zwei Theile. Mit 120 Text-Illustrationen, 8 Bunt- und Tonbildern. Geh. 1⅔ Thlr. = 3 Fl. rhein. In einem Bande eleg. gebunden 2 Thlr. = 3 Fl. 36 Kr. rhein.

In eine spannende Erzählung, deren Held besonders die männliche Jugend höchlichst interessiren dürf[te], hat der Verfasser alle wichtigen Momente aus der Lebens- und Regierungsgeschichte Friedrich's des Großen zu verflechten gewußt. Ernst und Scherz wechseln mit einander ab, der Ton ist durchweg volksthümlich gehalten. Betrachtet man dazu den eben so reichen als künstlerisch gediegenen Bilderschmuck, so wird man dies Buch für eine der werthvollsten Bereicherungen der Volks- und Jugendliteratur erklären können, als eine gesunde Unterhaltungs-Lektüre, würdig der Empfehlung an Eltern, Lehrer, Militär-, Schul- und Volks-Bibliotheken, wie überhaupt an jeden Vaterlandsfreund, so insbesondere an den Militärstand.

Se. Excellenz, der k. preuß. General-Inspektor des Militär-Erziehungs- und Bildungs-Wesens, Herr General d. J. von Peucker, empfiehlt dieses Buch durch hohen Erlaß vom 14. Febr. 1863 den unter ihm stehenden Anstalten, indem er bestätigt: „das Werk führe die Thaten des großen Königs und seiner Armee mit patriotischer Begeisterung in farbenreichen Bildern vor, welche Herz und Gemüth jugendlicher Leser zu erheben und zu erwärmen im Stande seien."

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

Für Freunde der neueren Geschichte.

(A)braham Lincoln, der Wiederhersteller der Nordamerikanischen Union,

ıd der große Kampf der Nord- und Südstaaten während der Jahre 1861—1865. Herausgeben von Dr. Max Lange. Mit 70 Text-Illustrationen, dem Bildnisse Lincolns, Stahlstich von A. Weger, sowie acht Porträts hervorragender amerikanischer Staatsännner und Feldherren, nebst einer Orientirungskarte über den Kriegsschauplatz der Vereinigten taaten. Geh. Preis $1^1/_3$ Thlr. = 2 Fl. 24 Kr. rh. Elegant gebunden $1^2/_3$ Thlr. = 3 Fl. rh.

Alle großartigen politischen Erscheinungen jenseit des Oceans gipfeln seit einem halben Jahrzehnt in dem men Lincoln. Er, der hochherzige Menschenfreund, als Volksmann so recht eigentlich Vertreter des norderikanischen Entwickelungsganges der Neuzeit, ist, vermöge aller in seiner Persönlichkeit zum Ausdruck angten Eigenschaften, zugleich der Retter seines Volkes, zuletzt ein Märtyrer für die großen Ideen, die er n Austrag bringen half, geworden.

Das Hauptbestreben des Herausgebers dieses Buches ging dahin, ein treffendes Bild von der Bedeutung es merkwürdigen Mannes zu entwerfen und zugleich Licht und Klarheit zu bringen in das großartige Gelde eines Völkerringens von fast beispielloser Energie und einer heute noch unberechenbaren Tragweite, auf ches während der letzten Jahre die Blicke von Hunderttausenden unverwandt gerichtet waren.

schichtswerke.] **Für gebildete Familienkreise.** [Völkerkunde.

Vaterländisches Ehrenbuch.

hilderung der wichtigsten Ereignisse aus der Zeit der Befreiungskriege.

Bildern aus den Jahren 1813 bis 1815. Herausgegeben von Dr. E. Grosse und F. Otto. ıeite, gänzlich umgearbeitete Auflage. 25 Bogen mit 17 Tonbildern, 160 in den Text ruckten Abbildungen sowie einer Karte des Schlachtfeldes von Leipzig. Elegant geheftet is $1^2/_3$ Thlr. = 3 Fl. In elegantem Einbande mit Deckelvergoldung 2 Thlr. = 3 Fl. 36 Kr. rh. höchst prachtvollem Einband mit Goldschnitt $2^1/_3$ Thlr. = 4 Fl. 12 Kr. rh.

Ueber dies vorzüglich ausgestattete Werk sprach sich die „Süddeutsche Zeitung" (und übereinstimmend damit die vorzüglichsten preußischen und nord-, wie süddeutschen Blätter) wie folgt aus: „Als schöne Festgabe zur schen Jubelfeier des Befreiungskrieges ist das reichgeschmückte Vaterländische Ehrenbuch erschienen, in den Familien heimisch zu werden verdient und namentlich der Jugend in die Hand gegeben werden sollte. childert die Hauptereignisse aus jener Zeit in „Bildern" aus den Jahren 1813 bis 1815, in Lebensgeschichten r bedeutendsten Helden, in ausführlicher Darstellung aller größeren Schlachten, und indem es überall die n Quellen benutzt, Zeitgenossen und Mitwirkende oft selbst reden läßt, mischt es zugleich aus Wort, Bild Lied, aus Erzählung, Illustration und den an hundert Stellen eingestreuten, die Stimmung des Moments enden Versen (meist bekannter Gedichte) einen so lebhaften Ton der Empfindung, daß das Buch für jugend- Leser höchst anziehend sein muß und ihnen zur vaterländischen Hausbibel werden kann. Denn was sie lesen mögen (wobei wir nur die Bibel selber ausnehmen): heiligere Bücher als diese, in denen die wunderte und herzergreifendste aller Zeiten vor der jungen Seele aufgeht und ihr die edelsten Gefühle einbrennt, gere Bücher kann es für die deutsche Jugend nicht geben. Das „Vaterländische Ehrenbuch" ist vortrefflich anonet und ausgestattet. Es verdient dies Buch in jedem Sinne ein Buch der Jugend und des Volks zu werden."

Aus dem „Vaterländischen Ehrenbuch" erschien unter zweckdienlicher Erweiterung besonders abgedruckt als:

Vor fünfzig Jahren.

Die Befreiung Deutschlands durch die Völkerschlacht bei Leipzig.

triotische Bilder aus dem Jahre 1813. Herausgegeben von Dr. Eduard Grosse und nz Otto. Mit fünf Tonbildern, 55 Text-Illustrationen, sowie einer Karte des Schlachtes von Leipzig. Geh. Preis 15 Sgr. = 54 Kr. rh. Cartonnirt 20 Sgr. = 1 Fl. 12 Kr. rh.

Inhalt: Der Deutschen Nacht und Noth während der französischen Zwingherrschaft. Acht Prüfungs- und Lehre. Das Jahr 1812. Vor fünfzig Jahren. — Die Befreiung Deutschlands durch die Leipziger Schlacht. — De von Paris. — Nach fünfzig Jahren.

Waterloo. Gedenkbuch an das glorreiche Jahr 1815.

ausgegeben von Dr. Ed. Grosse und Fr. Otto. Mit über 50 Text-Abbildungen, sowie hreren Tonbildern. Preis elegant geheftet 10 Sgr. = 36 Kr. rh. — Elegant cartonnirt /2 Sgr. = 45 Kr. rh.

Inhalt: Einleitung. — Rückkehr Napoleon's von Elba. — Die preußischen Heerführer im entbrennenden ıpfe. — Blücher und Gneisenau. — Der Oberbefehlshaber Arthur Wellesley, Herzog von Wellington. — englisch-deutsche Legion. — Heldentod des Herzogs von Braunschweig-Oels bei Quatrebras. — Die ußen bei Ligny. — Wellington und Blücher bei Belle-Alliance. — Das Nachspiel von Waterloo. — Ende hundert Tage. — Die Preußen zum zweiten Mal in Paris. Des Krieges Ende. — Die Heimkehr der ger. Blücher in England. — Unser Vaterland nach fünfzig Jahren.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

H. Wagner.

Illustrirtes Spielbuch für Knaben.

Neue

Jugend- und Hausbibliothek.

Mit

vielen Tonbildern, zahlreichen in den Text gedruckten Abbildungen, kolorirten Bildern, Karten &c.

Sechste Serie.

I.

Spiele und Beschäftigungen für die Jugend.

Illustrirtes

Spielbuch für Knaben.

Von

Hermann Wagner.

Mit vielen Hundert in den Text gedruckten Illustrationen und Tonbildern.

Leipzig.

Verlag von Otto Spamer.

1864.



H. Wagner, Spielbuch f. Knaben.

Leipzig, Verlag von Otto Spamer.

Illustrirtes

Spielbuch für Knaben.

1001

unterhaltende und anregende Belustigungen, Spiele und Beschäftigungen

für

Körper und Geist,

im

Freien sowie im Zimmer.

Herausgegeben

von

Hermann Wagner.



Mit über 500 Text-Abbildungen, sowie einem Titelbilde.

Leipzig.

Verlag von Otto Spamer.

1864.

Druck von Breitkopf und Härtel in Leipzig.

Vorwort.

„Ein hoher Sinn liegt oft im kind'schen Spiele!"
Schiller.

Maß zu halten ist gut! dies gilt für das Spiel ebenso, wie für die Arbeit. Ein Junge, der die Schule schwänzt, um dem Rothkehlchenfang nachzulaufen, ist unfein; aber ein Alter, der einem armen kleinen Burschen Tag für Tag Gebirge von Arbeit aufpackt, so daß dieser seines Lebens nimmer froh wird, ist es ebenfalls! Mancher versieht's dabei in bester Meinung. Er weiß, daß heutzutage im Leben viel von Einem verlangt wird, der über die untersten Stufen des Daseins etwas hinauf will. Er möchte seinerseits nichts versäumen, um dem Knaben den Weg zum spätern Fortkommen zu bahnen. Aber, wie gesagt, es gilt auch hier Maß zu halten. Jeder Landwirth weiß, daß er ein Füllen nicht zu früh einspannen darf, wenn's nicht verderben soll, und deshalb genießt manches Pferd seine Jugendjahre besser als mancher Mensch. Einem Knaben muß täglich sorgsam eine freie Zeit zum Spiel und zur Verwendung nach eignem Gutdünken gelassen werden. Lernt er dadurch einige Vokabeln weniger, so mag er ein Jahr länger zur Schule gehen; er wird später desto gesünder und kräftiger, praktischer und anstelliger sein. Daraus folgt ferner, daß man einen tüchtigen Buben nicht ausstaffirt wie ein Püppchen und ihn nicht nach dem französischen Modejournal mit Spitzenmanschetten und Glacehandschuhen auf den Spielplatz schickt, so daß er weder umher tummeln noch frei hantiren kann. Nein, derb und bequem! sei bei der Spielkleidung Wahlspruch. Wasser und Bürste sind ja eben so wohlfeile als leicht zu beschaffende Dinge.

Wie oft behandelt man einen Kernjungen wie ein Mädchen und treibt die Aengstlichkeit um ihn weiter, als klug und nöthig ist. Der Knabe soll ja später ein Mann werden, der kühlen Muthes selbst dem Tode ins Auge schauen kann, — er muß schon früh Etwas versuchen, wie soll er sonst lernen das Leben ertragen! Natürlich soll das nicht heißen, daß sich ein Kind muthwillig in Gefahr stürzt; wen man aber stets kurz am Gängelband führt, wird nachmals auf eignen Füßen nie sonderliche Sprünge machen, und wer nicht als Knabe sein Messer handhaben lernt, wird sich später um so leichter damit schneiden. Ein geborener Tolpatsch fällt freilich aus dem Bette und sticht sich mit der Gabel beim Mittagsbrod.

Die Kinderwelt mit ihren Spielen ist eine eigene Welt für sich, die ebenso ihre Berechtigung hat wie die Welt der Erwachsenen. In ihr herrschen überlieferte Gesetze und Regeln, bestimmte Begriffe von Ehre und Schande, von Recht und Unrecht. Jeder von uns Alten hat's ehedem durchgemacht, aber

meist wieder vergessen. Es kam eine Zeit, in der man sich schämte „ein Kind noch zu sein", und bei diesem Häutungsprozesse zum angehenden Staatsbürger wurden die alten Anschauungen und Gewohnheiten oft so gründlich abgestreift, daß sie schließlich selbst dem Gedächtniß verloren gingen. Wer Veranlassung hat, sich als Mann wieder in das vom Morgenroth überstrahlte Kinderleben zurückzuversetzen, dem wird die kleine Welt mit ihren Spielen, ihrem Leben und Treiben in ganz anderem Lichte erscheinen.

Er findet selbst in den anscheinend läppischen Kinderliedern und Abzählreimen, in zahlreichen Spielen und Spielgebräuchen vielfach interessante Seiten auf, deren einige ich andeuten will. So tragen beispielsweise jene Reime und Spiele oft noch unverkennbare Abzeichen, daß sie ein ehrwürdiges Vermächtniß einer längst verschwundenen Zeit sind, Reste selbst vorgeschichtlicher Jahrhunderte, die sich bis heute ungestört erhalten haben und sich nur in Nebensachen nach Mundarten und Oertlichkeiten abänderten. Sie sind bei den Kindern auf Island, in Norwegen, auf den Britischen Inseln und in den Alpen mitunter wörtlich übereinstimmend mit den in Deutschland gebräuchlichen und weisen zweifellos darauf hin, daß sie bereits in der Zeit vor der Völkerwanderung vorhanden waren. Bis nach Frankreich und Italien lassen sich die letzten Ausläufer vieler altgermanischen Spiele und Kinderreime verfolgen. Die vorchristlichen Opfertänze, Festgesänge, Ringelreihen, ja selbst die altehrwürdigen Götter als personifizirte Naturkräfte und ihr Gefolge von neckischen Kobolden haben in der Kinderwelt in Namen und Formen die tausendfachen Umwandelungen und Zerstörungen überlebt, denen sie in der Welt der Erwachsenen unterlagen.

Eine Menge altgermanischer Feste grünen mit ihren letzten Wurzelschößlingen noch lustig fort als Kinderfeste, wenn sie auch durch spätere Einwirkungen im Laufe eines Jahrtausends vielfach schattirt und anders benannt worden sind. Der Tag der Berchta (Holle, Hulda), der lichtprächtigen holden Götterfrau der Alten, ward zum Dreikönigstag und während in einigen Gegenden am 6. Januar die Kinder noch jetzt ihren Scherz mit einer verkleideten Berchtel haben, ziehen sie anderwärts als die drei Könige mit ihrem Gefolge verkleidet umher und sammeln Gaben oder sie erbitten sich solche mit dem Mistelzweig und dem Tannenreis. Die Faschingszeit mit ihren uralten scherzhaften Gebräuchen bietet den Kleinen ebenfalls noch vielfache Lustbarkeiten. In Köln finden Kinderwettrennen zu Esel, mit entsprechender Verkleidung statt, in der Bar werden für die Jugend vom abenteuerlich aufgeputzten Hansel Aepfel und Nüsse ausgeworfen, in Kopenhagen vergnügen sich maskirte Knaben mit dem Katzenwerfen. In der Aschermittwoch kehren die Kinder den Erwachsenen mit bebänderten Fichtenreisern oder Birkenruthen die Asche ab, um dafür mit Brezeln oder Pfannenkuchen beschenkt zu werden. Jene altdeutschen Feste, bei denen der verderbliche Winter mit seinen Nebeln und Nöthen figürlich dargestellt und beim Frühlingsbeginn verjagt, ersäuft, verbrannt oder in andrer

Weise hingerichtet wurde, sind heutzutage noch hier und da als Kinderlustbarkeiten vorhanden, so beim Todaustreiben, den Osterfeuern, dem Gregoriusfest, Brunnenkranzfest u. s. w. Johannisfeuer und Johanniskränze schmücken jedes Jahr den Tag der Sommersonnenwende und am Martinstage spielt das Horn von Thor's Ziegenbock noch eine Rolle, wie zu Weihnacht Knecht Ruprecht (der ruhmprächtige Odin selbst) und der Lichterbaum.

Dem Kinde liegt das Leben der Natur näher als dem Erwachsenen, dessen Denken und Fühlen innerhalb der gesellschaftlichen Verhältnisse aufgeht. Wie es schon die Kinder der alten Griechen thaten, so begrüßen unsre Kleinen noch heutzutage Storch und Schwalbe als erste Frühlingsboten mit neckischen Reimen. Der erste Schmetterling und Maikäfer, das erste Schneeglöckchen und Veilchen wird Veranlassung zum Jubel. Weidenkätzchen zu Ostern, Birkenbüsche zu Pfingsten, Blumenkränze zu Johannis, Obst und Wein im Herbst sind jährlich wiederkehrende Festgestalten im Kinderleben. Geschichtliche Erinnerungen haben hie und da auch das Ihre mit beigetragen, Kinderfeste zu gründen. Der Geist, welcher eine Generation in ihrem Vor- oder Rückschreiten erfaßt, verfehlt ebenfalls nicht, seine Wirkungen auf die Spiele des heranwachsenden Geschlechts auszuüben.

Der Charakter der Jahrhunderte spiegelt sich in den Kinderspielen ebenso wieder, wie die Eigenthümlichkeiten der einzelnen Völker. Gewisse Spiele freilich liegen jedem Kinde gleich nahe; die Bedürfnisse aller Kinder stimmen im Wesentlichen überein. Das Kind hat Bedürfniß, seine Glieder zu üben, sie gewandt und gelenkig, stark und flink zu machen, und aus den gleichen Bedürfnissen haben sich dann auch bei den verschiedensten Völkern dieselben oder wenigstens sehr ähnliche Spiele ergeben. Der in Pelze gewickelte Eskimoknabe treibt den Ball eben so, wie es bei den Kindern in Deutschland und bei denen auf den Südsee-Inseln gebräuchlich ist. Trotz jener Uebereinstimmungen zeigen sich aber doch die Eigenthümlichkeiten der Volksnaturen in den Kinderspielen auffallend genug. Die Engländer finden gar nichts Absonderliches darin, wenn ein Trupp erwachsener Knaben drei Tage lang vom Hause wegbleibt, um vielleicht einen Kameraden zu verfolgen und einzufangen, der den Hasen spielte. Sie machen selbst kein zu großes Aufhebens daraus, wenn der steinharte Ball beim Criquetspiel einmal einen Finger arg mitnimmt. Der Bursche kommt später mit neun Fingern doch noch weiter, als mancher deutsche mit zehn. In allen englischen Spielbüchern für Knaben finden sich Anweisungen zum Reiten, Fahren, Rudern, Segeln, Anfertigen von Feuerwerken, Anstellen chemischer Experimente, Fechten u. s. w. In vorliegendem Spielbuch für deutsche Knaben habe ich alle diese Sachen nicht aufgenommen. Obschon die Gegenwart durch das volksthümlich gewordene Turnen und Schwimmen auf gutem Wege ist, die Kräftigung des jungen Geschlechts nachhaltiger ins Auge zu fassen, so ist der Standpunkt der zu großen Aengstlichkeit und Bevormundung doch noch kein überwundener. Ebenso sind auch die Ergebnisse der fortgeschrittenen Wis-

senschaft nur erst in Anfängen ins Kinderspiel hereingezogen, da sie ja auch noch zu wenig Volkseigenthum geworden sind. Wenn wir eine Anzahl leichter und unterhaltender Experimente dem Kinde in seiner Spielzeit zur Ausführung bieten, so ist dies keine Entwürdigung der Wissenschaft.

Wohlmeinende Kinderfreunde hatten an vielen Orten jährliche Kinderfeste gestiftet, die wenigsten der letztern zeigten sich aber ersprießlich und lebenskräftig. Ein befohlenes Spiel im Festputz mit theilweise fremden Kameraden, beaufsichtigt von Eltern, Lehrern und Magistratspersonen im Frack, — das ist ein Treibhausgewächs, das wenig schmackhafte Früchte bringt. Wer für seine Knaben sorgen will, der verschaffe ihnen für's Erste einen Spielplatz, für's Zweite Zeit, — das Uebrige werden sie sich schon selbst besorgen. Baut man hübsche Schulhäuser für die Kinder, richtet man neuerdings auch löblich genug Turnplätze, Bade- und Schwimmanstalten ein, läßt man sich's wol gar schweres Geld kosten, um ihnen Musikinstrumente anzuschaffen — auf denen sie nicht spielen mögen, und theures, zerbrechliches Spielzeug, mit dem sie nicht spielen können, — warum trägt man nicht bei Anlage und Erweiterung der Ortschaften die nöthige Sorge, daß auch die Kinder geeignete Plätze erhalten, auf denen sie sich austummeln können? Gehört das junge Geschlecht nicht auch zur Gemeinde? Ist's nicht ein Jammer, wenn man sieht, wie sich in großen Städten die Kleinen in feuchtkalten Winkeln der Höfe oder auf den Trottoirs herumdrücken müssen und sich dabei schon in zarter Jugend den Keim zu manchem Uebel holen, an dem sie späterhin siechen! Spielschulen sind für kleine Bürschchen ganz gut, vorausgesetzt, daß sie in vernünftigen Händen sind; sowie der Bub' aber erst seine eignen Beine, Fäuste und Augen hinreichend brauchen kann, empfindet er an der Aufsicht der „Tante" selten viel Freude.

Die Knabenschaar, welche sich selbst überlassen ihre Spiele ausführt, wird bald unter sich Gesetze einführen, die eine ebenso unverbrüchliche Geltung haben wie jene des Staates. Empfindsame, grillige und eigensinnige Spielverderber, unfeine Spieler, zanksüchtige und gewaltthätige Burschen werden bald ausgemärzt oder genöthigt, ihre Unarten zu beseitigen. Die Mehrzahl nimmt sofort Partei für den Schwachen, dem etwa Unrecht geschehen soll, und straft den angehenden Tyrannen nach Gebühr, während andererseits ein tüchtiger Bursche eine Ehre darin sucht, ein gut Theil Schmerz ohne Augenzucken mit lachendem Munde zu ertragen.

In vorliegendem Büchelchen habe ich eine Anzahl Spiele, Belustigungen und angenehme Beschäftigungen für Knaben jedes Alters zusammengestellt, — ohne zu meinen, daß der reiche Stoff dadurch völlig erschöpft wäre. Eine Anzahl davon sind schon in andern Büchern beschrieben worden, wieder andere meines Wissens noch nicht. Künstlich erfundene Spiele habe ich absichtlich weggelassen, — man kann zwar leicht Dutzende von Spielen erfinden, sie werden aber meist ebenso rasch wieder verschwinden, wie sie entstanden sind, und sehr selten wird sich eins davon wirklich in der Kinderwelt einbürgern. Die

meisten der vorhandenen Spiele sind, wie gesagt, aus den Bedürfnissen und Vorstellungsweisen der Kinder selbst naturwüchsig hervorgegangen; sie sind entstanden, Niemand weiß wie? und haben nur örtliche Veränderungen erlitten. Es sind zwar in Nachstehendem einige Spiele mit angeführt worden, die bei andern Völkern gebräuchlich sind, aber mehr der Unterhaltung und Belehrung wegen, als um sie nachzuahmen. Unsre Knaben werden stets die deutsche Art vorziehen. Kartenspiele habe ich absichtlich bei Seite gelassen.

Während der Arbeit selbst wuchs der Stoff zu diesem „Spielbuch" unter der Hand zu einem größeren Umfange an, als daß er in einem mäßigen Bande hätte überwältigt werden können. Ich habe deshalb eine ganze Gruppe unterhaltender und belustigender Beschäftigungen für Knaben noch zu einem folgenden Bande zusammengestellt, der sich diesen ersten innig anschließt. Dieser zweite Band wird als der „gelehrte Spielkamerad" Anweisung ertheilen im Sammeln von Mineralien, Pflanzen, Insekten u. s. w., in der Behandlung und Pflege von Raupen, Vögeln, Kaninchen, Meerschweinchen, Eichhörnchen u. dgl., im Warten der Zimmer- und Gartenblumen, Anlegen von Aquarien, im Vogel- und Fischfang, im Ausführen von mancherlei unterhaltenden und gefahrlosen chemischen und physikalischen Experimenten 2c.

Beide Bände gemeinschaftlich bieten eine kleine und sicherlich Freude wie Nutzen bringende „Encyklopädie der Knabenlust", in der auch für's spätere praktische Leben manch' gesundes Samenkorn liegen dürfte.

Das vollendet vorliegende Buch ist, wie sein Titel schon angiebt, nur für Knaben bestimmt, allenfalls noch für Diejenigen unter den Erwachsenen, die sich unter ihren Kindern gern einen Spaß machen. Ein Seitenstück zu diesem Spielbuch für Knaben wird von Frauenhand vorbereitet und nächstes Jahr als Spielbuch für Mädchen erscheinen und zwar ungefähr in derselben Anordnung, wie ich solche hier befolgt habe. Da ich viele der beschriebenen Spiele ehedem als Junge selber getrieben, andere nachmals mit meinen Kindern versucht, so begrüße ich alle Knaben, große und kleine, denen dies Büchlein in die Hand kommt, als alter Spielkamerad. Es wird mich höchlichst freuen, wenn ihr euch mit Hülfe dieses Buches eine vergnügte Stunde und einen lustigen Abend macht. Dann ist der Zweck erfüllt, den ich mir gesetzt hatte. Neben den Ernst des wissenschaftlichen Lernens und tüchtigen Arbeitens gehört auch ein heiterer Scherz und ein Schwank, sobald sie in Ehren ausgeführt werden. Der liebe Gott hat den Vögeln den Schnabel nicht blos zum Körnerpicken wachsen lassen, sondern auch zum Singen, und der Heiland hatte seine Freude auch an den Kindern, die am Markt saßen, ihren Kameraden pfiffen und Hochzeit oder Begräbniß mit ihnen spielten.

Habt ihr also eure Arbeit gut und sauber vollendet, so entbiete ich euch fröhlichen Gruß zum lustigen Spiel!

Neuschönefeld bei Leipzig, Mai 1863.

Hermann Wagner.

Inhalt.

Wir können uns hier mit einer Uebersicht begnügen, denn ein vollständiges Register am Schlusse des Buches gewährt die möglichste Uebersichtlichkeit und erleichtert das Nachschlagen in Folge seiner alphabetischen Ordnung.


Spiele und Belustigungen
im Freien.

Rühret die Trommeln und schwenket die Fahnen!
Vorwärts! Marsch! Vivallerallera!
Wie sich heute froh die Vögel schwingen
Mit Gesang durch Wald und Feld,
Wollen wir auch singen und springen
In die weite, grüne Welt.
Marsch! Marsch! Marsch!

Hoffmann von Fallersleben.



Fig. 1. Reiftreiben.

Laufspiele.

Reiftreiben.

[1.] Hat der Knabe einen langweiligen Weg zurückzulegen und soll doch rasch wiederkommen, so vertreibt er sich unterwegs die Zeit auf der glatten Straße mit Reifschlagen. So thaten's schon die Kinder der alten Griechen vor zweitausend Jahren. Sie wählten, wie heute noch unsere Bürschchen, die Reife von der Höhe der Hüfte oder der Brust, und ließen sich Blechstückchen lose innen am Reif annageln, damit der Reif auch hübsch Musik mache und sich seinen Marsch selbst spiele. Zum Schlagen dient ein Stab, etwa zwei Spannen lang. Der Reif wird an der Stelle, an welcher seine beiden Enden zusammengesteckt sind, mit Bindfaden oder Draht fest zusammengebunden. Ist der Reif größer, so macht sich ein gewandter Knabe auch ein Vergnügen daraus, gelegentlich während des Laufens durch den Reif hindurchzuspringen, ohne daß derselbe dadurch gestört wird.

Wettlaufen.

[2.] Beim Wettlaufen kommt es sehr darauf an, ob das Ziel näher oder weiter entfernt ist. Bei einem nicht fernen Ziele mögen die Läufer ihre ganze Kraft sofort aufbieten; ist das Ziel dagegen weit, so wird es rathsam, daß man sich anfänglich schont und erst allmälig die Schnelligkeit steigert. Wie bei allen Laufspielen, so gilt auch besonders beim Wettlaufe die Vorsichtsmaßregel, daß man sich vor Erkältungen zu hüten hat. Wer erhitzt ist und schwitzt, darf nicht an einem Orte verweilen, an dem kalte Zugluft herrscht; er darf sich nicht auf den kühlen Erdboden setzen, am allerwenigsten kurz darnach trinken.

Haschen.

[3.] Durch einen Abzählereim wird bestimmt, welcher der Mitspielenden „dran" ist, d. h. das Amt des Häschers zuerst versehen muß. So wie dies entschieden ist, entfliehen die Uebrigen und er eilt ihnen nach, um einen derselben einzuholen und ihm mit der flachen Hand einen leichten Schlag auf die Schultern zu geben. Wer in dieser Weise berührt ist, hat das Amt des Haschenden überkommen, darf aber Denjenigen, welcher ihn eingeholt hat, nicht sofort wieder schlagen, sondern muß sich einen Andern wählen.

[4.] Bei einer andern Art dieses Lauffspiels wird ein Mal als Freistätte bezeichnet, nach welchem die Verfolgten flüchten können, wenn sie sich ermüdet fühlen. Sobald sie das Mal (eine Hausecke, ein Baum, Steinblock oder dergl.) mit der Hand berührt haben, darf der Verfolger ihnen nichts mehr anhaben. In manchen Gegenden heißt dies Spiel „Eisenmännchen", und es wird als Mal dabei ein eiserner Gegenstand gewählt: eine Thürklinke, Thorbeschlag u. dgl. Es soll aus einer uralten Vorstellung der germanischen Vorzeit entsprungen sein; der Häscher stellt einen feindlichen Dämon, einen Kobold vor und wird als altes Männchen (Großvater, Vater) gedacht, welches die fliehenden Spötter mit seinem Hammer schlägt. Sie rufen ihm zu: „Vater, ich habe kein Eisen mehr!" Das Eisen galt nämlich in alter Zeit als ein Schutzmittel gegen Angriffe der Kobolde, und es wurden deshalb ehedem Hufeisen und ähnliche Eisensachen zum Schutz gegen Dämonen und schlimmen Zauber abergläubischer Weise an die Thüren der Gebäude genagelt, daher noch beim Spiel das Gesetz: wer das Eisen am Freimal berührt, ist gegen den Schlag des Häschers, des Kobolds, „Eisenmännchens" geschützt.

Jagdspiel.

[5.] Am schönsten läßt sich dies Spiel im Buschwald ausführen, nachdem vorher bekannt gemacht ist, wie weit das Jagdrevier sich erstrecken soll. Ein ausgezeichneter markirter Platz wird dem Wild zur Freistätte angewiesen. Erreicht es diese, so wird ihm Ruhe gegönnt. Würde das Wild aber aus Zaghaftigkeit hier zu lange verweilen und das Spiel unterbrechen wollen, so steht dem Jäger schließlich, wie schon beim Haschen mit Freimal, das Recht zu, durch den Zauberspruch: „Dreie, sechse, neune! Wer nicht ausläuft, der ist meine!" das Auslaufen zu erzwingen. Der Jäger macht sich äußerlich kenntlich durch ein Eichen- oder Fichtenreis, das er an Hut oder Mütze steckt. Das Wild verkriecht sich im Wald, zerstreut sich nach allen Seiten, und der Jäger geht aus, es zu fangen. Erhascht er Eins davon, so giebt er demselben einen Schlag mit der flachen Hand und verwandelt es dadurch in einen Hund, der durch ein um den Arm gebundenes Taschentuch oder eine ähnliche auffallende Marke kenntlich gemacht wird. Jedes geschlagene Wild wird zum Hund, und alle Hunde helfen dem Jäger das Wild aufstöbern, verlegen dem letztern die Wege und halten es fest, bis der Jäger es schlägt.

Räuber und Gensdarmen.

[6.] Im Ganzen ähnelt dies Spiel dem Jagdspiel und eignet sich wie dieses für ein abgegrenztes Waldgebiet, womöglich mit allerlei Schlupfwinkeln, kleinen Hohlwegen, Thälern u. s. w. Entweder wird anfänglich nur ein Gensdarm bestimmt und durch ein umgebundenes Tuch oder ein Baumreis bezeichnet, und alle Uebrigen sind Räuber, oder es werden gleich anfänglich mehrere Häscher bestimmt. Letzteres ist dann um so nöthiger, wenn das Gebiet viel Verstecke bietet. Von Vortheil ist es, wenn die Gensdarmen Pfeifchen besitzen, durch die sie sich gegenseitig Signale geben und um Hülfe rufen können. Die Räuber verkriechen sich und müssen aufgesucht und eingefangen werden. Sie werden nach dem Gefängniß geführt. Es steht ihnen noch frei, unterweges zu entwischen, wenn sie es möglich machen können. Im Gefängniß, einem bestimmten Rasenplatze im Walde, werden sie verurtheilt und hingerichtet, entweder erschossen, wobei sie mit verbundenen Augen niederknien und bei dem „Puff" der Gensdarmen umfallen — oder sie werden enthauptet, indem ihnen die Mütze oder ein aufgelegter Stein vom Kopfe geschlagen wird. Als Gensdarmen stehen sie wieder auf. Ihre Kameraden müssen deshalb währenddem ihre Schlupfwinkel wechseln, wenn sie glauben, daß die Gefangenen dieselben kennen. Als besonderer Ehrenpunkt gilt es, zuletzt gefangen zu werden.

Kämmerchen vermiethen.

[7.] Waren die beiden vorhergehenden Spiele von ziemlich wilder, aufregender Natur, so ist das bekannte „Kämmerchen vermiethen" um so zahmer, und für den Obstgarten, ja selbst für den Blumengarten geeignet. Es werden so viel Bäume oder ähnliche markirte Stellen gewählt, als Spieler vorhanden sind, — weniger einen. Jeder Mitspieler nimmt seinen Stand an und berührt seinen Baumstamm mit einer Hand. Der Uebrigbleibende fragt beim Nächsten an: „Haben Sie (Hast du) kein Kämmerchen zu vermiethen?" und erhält als Antwort: „Nein, ich nicht, aber vielleicht mein Nachbar!" Diejenigen, in deren Nähe der Fragende nicht ist, wechseln so oft als möglich ihre Plätze gegen einander aus, und der Logissuchende muß aufmerken, daß er bei solcher Gelegenheit einen freigewordenen Baum berührt. Wer dadurch um seinen Stand kommt, ist an der Reihe des Fragers.

In manchen Gegenden ist dasselbe Spiel als „Kätzchen" bekannt. Der Obdachlose ist das Kätzchen, und klagt Einem nach dem Andern seine Noth: „Kätzchen, ach Kätzchen, ich habe kein Holz!" Der übrige Verlauf ist ganz derselbe.

[8.] Im Zimmer ist dasselbe Spiel als „Lastträger" gebräuchlich. Die Stelle der Bäume wird durch Stühle ersetzt, auf denen sich alle Mitspielenden außer einem placiren. Der Uebrigbleibende trägt als Lastträger ein Bündel Kleidungsstücke und sucht dasselbe auf einen Stuhl zu werfen, der beim Platzwechseln der Uebrigen leer wird. Wirft er fehl, so zahlt er ein Pfand oder wird geplumpsackt. Im andern Falle hat er den Stuhl für sich erobert.

Wie gefällt dir dein Nachbar?

[9.] Die Spielgesellschaft bildet einen Kreis, Große und Kleine durcheinander, wie's eben kommt. Jeder setzt sich auf einen Stuhl und Einer muß mit einem tüchtigen Knötel bewaffnet in die Mitte des Kreises. Er stellt sich dem ersten Besten vor und fragt bei diesem an: „Wie gefällt dir dein Nachbar?" Ist dieser mit seinem Nachbar zufrieden und antwortet: „Gut!" so kann der Frager nichts dawider haben und muß die Nachbarn in Ruhe lassen; sagt aber der Gefragte, sein Nachbar, — den er näher bezeichnet, ob rechts oder links, — gefiele ihm schlecht, so fragt der Knötelmann weiter: wer ihm besser gefiele. Sowie nun jener den Namen der erwünschten Person nennt, prügelt der Plumpsack unbarmherzig auf den getadelten Nachbar los, bis derselbe sich an den Platz Desjenigen geflüchtet hat, der ihm als Nachbar vorgezogen worden ist. Der Plumpsack muß so lange wandern, bis ihn selbst Einer zum Nachbar verlangt, dann wird der fortgejagte Nachbar Knötelträger.

Der russische Marsch.

[10.] Es werden so viel Stühle im Zimmer oder im Garten in zwei Reihen mit den Lehnen zusammengestellt, als Personen beim Spiele betheiligt sind, — weniger einen. Die Spieler setzen sich. Der eine Bursch, welcher übrig ist, umgeht die Sitzenden und klopft willkürlich bald diesem, bald jenem auf die Schulter. Jeder Angerührte muß aufstehen und sich dem Vorläufer anschließen, bis endlich Alle eine lange Reihe bilden. Der Anführer marschirt, wenn es der Raum erlaubt, nach einem andern Zimmer, und wenn er möglichst weit entfernt ist und für seine Person beim Umkehren den Stühlen am nächsten ist, kommandirt er: „Setzt Euch!" Jeder eilt so rasch als möglich nach den Stühlen. Wer zuletzt kommt, bleibt natürlich ohne Sitz und macht den Anführer.

Der schwarze Mann.

[11.] An zwei entgegengesetzten Enden des Spielplatzes, der möglichst lang und breit sein muß, wird ein Freimal bezeichnet, indem man einen Strich in den Grund einritzt oder einige Steine legt. Sämmtliche Knaben stellen sich an dem einen Freimale auf, und Einer von ihnen wird durch Abzählen zum schwarzen Manne bestimmt. Dieser stellt sich in die Mitte des Platzes und ruft: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Manne?" Alle antworten: „Niemand!" und rücken gegen ihn an. Sie suchen, an ihm vorbei und nach dem entgegengesetzten Freimale zu gelangen, während er seinerseits sich Einen von ihnen auswählt und mit der Hand schlägt. Gelingt ihm dies, so ist der Geschlagene ebenfalls schwarzer Mann und fängt mit dem ersten gemeinschaftlich. Die Laufenden suchen ihre Ehre besonders darin, möglichst spät gefangen zu werden. Der Letzte, welcher gefangen wird oder übrig bleibt, wird zum schwarzen Manne des folgenden Spieles.

Es soll mit diesem „schwarzen Mann" der Tod gemeint sein, welcher unter den Lebenden seine Auswahl trifft und wegnimmt, wen er will. Besonders im Mittelalter, als mehrfach Seuchen in Deutschland auftraten und Schrecken die Leute ergriff, suchte man sich unter Anderm auch durch gemeinschaftliche Tänze, Prozessionen und Spiele zu ermuthigen und die schlimmen Plagen zu beschwören. Der weiterhin erwähnte Schäfflertanz soll seine Entstehung daher haben, und das Kinderspiel mag vielleicht, wie die gelehrten Leute vermuthen, auch damit in Zusammenhang stehen.

Bärenschlag.

[12.] Nach einem Abzählereime wird bestimmt, wer Ur=Bär sein soll. Diesem wird an einer Seite des Spielplatzes ein besonderes Mal angewiesen. Die übrigen Mitspieler stellen die Herde dar und wandern abwechselnd, wie beim „schwarzen Manne", von einem Ende des Platzes zum andern. Alle sind mit Plumpsäcken bewaffnet. Um einen Plumpsack zu fertigen, dreht man das Taschentuch straff zusammen und läßt es dann, in der Mitte umgeschlagen, zusammenrollen. Schläge mit einem solchen Plumpsack klappen nur, ohne zu schmerzen. Wollen die Knaben dagegen lieber Schläge haben, welche sie ordentlich fühlen, so machen sie wol einen Knoten in die Mitte. Ein Schlag damit darf aber nur auf den Rücken ertheilt werden. Der Ur=Bär bedarf keines Plumpsacks; es genügt, daß er einen Mitspieler mit der flachen Hand berührt, um diesen auch zu einem Bären zu machen. So lange er noch keinen zum Bären geschlagen hat, darf er von Niemand behelligt werden; Jeder sucht ihm zu entfliehen; hat er aber einen Spieler zum Mit=Bären gemacht, so müssen beide so rasch als möglich nach ihrer Bärenhöhle flüchten, denn alle Uebrigen verfolgen sie mit Plumpsackschlägen.

Von ihrer Höhle aus unternehmen beide Bären einen gemeinschaftlichen Raubzug, müssen sich aber dabei mit je einer Hand anfassen. Jeder von ihnen kann einen neuen Bär schlagen. So wird bei jedem neuen Auslaufen die Bärenkette länger. Die Flügelmänner schlagen Andre zu Bären; sobald ein Bärschlag aber erfolgt ist, lassen alle Bären sich los und laufen rasch zur Höhle zurück, da sie jedesmal geprügelt werden. Ist ein Bär zu müde, und will etwas ausruhen, so bittet er um „Gunst", und bleibt während eines Auslaufens in der Bärenhöhle zurück.

Baar abschlagen.

[13.] In der Schweiz ist ein dem schwarzen Manne und dem Bärenschlag ähnliches Spiel unter dem Namen Baar abschlagen, Paar oder Gügen gebräuchlich. Im Mittelpunkt des Spielplatzes wird ein Mal bezeichnet, welches Güge heißt; hier stellt sich ein Spielerpaar auf und vertritt die Stelle des Ur=Bären. Die übrigen Spieler nehmen ihren Platz an einem Ende des Spielplatzes, einer davon läuft dann aus und sucht das am entgegengesetzten Ende gelegene Mal zu erreichen. Das Mittelpaar an dem Güge macht aber Jagd auf ihn, um ihm

einen Schlag früher zu geben, ehe er es erreicht. Das Mittelpaar darf nur demjenigen Läufer einen Schlag geben, welcher früher sein Mal verlassen hat, als es das seinige; deshalb schickt die betreffende Partei am Ende kurz nach dem Auslaufen des Mittelpaares seinem ersten Läufer einen zweiten zu Hülfe, der nicht geschlagen werden darf. Letzterer sucht nun durch Dazwischenlaufen seinen Kameraden zu retten, das Mittelpaar zu trennen oder wenigstens seine Aufmerksamkeit abzulenken.



Fig. 2. Paar abschlagen.

Mitunter ist bei diesem Spiele auch noch als Gesetz festgestellt, daß der Läufer schon dann verloren ist und zum Gefangenen erklärt werden kann, wenn es seinem Gegner gelingt, in seinen Schatten zu treten. Das Mittelpaar faßt sich nicht mit den Händen an, sondern jeder desselben läuft frei.

Chasseur oder Barlaufen.

[14.] Als eine Art Kriegsspiel eignet sich dieses Lauffspiel gut auf einem weiten Platze oder einer trocknen Wiese für etwa 20 bis 30 Knaben. Letztere bilden zwei gleiche Parteien und bezeichnen ihre Standlinien an den entgegengesetzten Seiten des Platzes. Aehnlich wird auch durch deutliche Marken bestimmt, bis zu welcher Breite der vielleicht zu große Platz benutzt werden dürfe. Einige Schritt vor jeder Linie wird an dem rechten Flügel ein Stein als Mal für die zu machenden Gefangenen gelegt. Eine Partei schickt einen ihrer Spieler vor und dieser fordert einen Spieler der Gegenpartei heraus. Jeder später vom Male Auslaufende darf einen Andern der Gegenpartei, welcher früher auslief, durch einen Schlag mit der Hand zum Gefangenen machen. Sobald ein Gefangener erbeutet ist, ziehen sich die Kämpfer beider Seiten wieder nach ihrem Male zurück. Der Gefangene wird am genannten Platze aufgestellt; er berührt mit dem linken Beine den Stein und steht gespreizt. Gelingt es Einem seiner Partei, die Gefangenen zu berühren, ehe eine Spieltour beendigt ist, so dürfen diese sämmtlich wieder zurückkehren. Es wird anfänglich gleich festgesetzt, wie viele Gefangene den Sieg entscheiden sollen. Eine Hauptsache ist es bei diesem Spiele, genau darauf zu achten, welcher Spieler früher ausgelaufen ist, als der andere; es wird deshalb auch wol ein Spieler von jeder Partei beauftragt, den Gang des Spieles als Schiedsrichter zu überwachen.

[15.] Das Mattmachen

ist dem vorigen Spiele sehr ähnlich. Die Spielenden sind ebenfalls in zwei Gruppen vertheilt. Die Mitte des Spielplatzes ist durch eine Linie weitläufig gesteckter Zweige oder gelegter Steine markirt. Die eine Partei macht sich von der andern leicht unterscheidbar, entweder durch aufgesteckte Laubreiser oder umgebundene Tücher. Die Spieler jeder Partei suchen über die Grenzlinie in das Gebiet der Gegner zu laufen und den dort Befindlichen mit der Hand einen Schlag zu geben. Gelingt ihnen dies und kommen sie dabei glücklich, ohne geschlagen oder festgehalten zu werden, auf dem eignen Gebiet wieder an, so ist der Geschlagene matt, d. h. er muß aus dem Spiele austreten. Diejenige Partei hat verloren, deren meiste Leute matt gemacht worden sind.

[16.] Ganz ähnlich ist auch das bei den Schweizer Knaben gebräuchliche „Kriegsdingen". Jede Partei wählt einen König und stellt sich gegenüber. Man wählt einen Platz, in dessen Mitte ein Graben zieht. Die Spieler der einen Partei höhnen die der andern: „Zu leben in eurem Land ist eine gottlose Schand'!" Die Gegner erwiedern das Kompliment: „In eurem Land ist gut leben, aber Schelmen wohnen daneben!" Ein kühner Recke treibt den Hohn weiter, setzt über den Graben und ruft: „Ich tret' eurem König auf seinen Boden, ich spei' auf seine goldne Kommoden!" Wird er diesseits von den Gegnern ertappt, so ist er Gefangener; kann er dagegen einem der Feinde unversehens einen Schlag beibringen, so muß dieser ihm folgen. Die Gefangenen werden in gleicher Weise aufgestellt, wie beim Barlaufen. Sind ziemlich alle Betheiligte hüben und drüben zu Gefangenen gemacht, so marschiren diese mit verschränkten Armen als Kette gegeneinander und suchen mittelst eines Stoßes die Reihe der Gegner zu durchbrechen. Es wurde dies Spiel auch von Erwachsenen gespielt, so z. B. von den Entlibuchern am Huldigungstage, und bei dem zum Schluß ausgeführten Stoße halfen selbst die Weiber mit, wenn zu fürchten stand, daß ihre Eheherren unterlägen.

Tag oder Nacht.

[17.] Unter dem Namen Ostrakinda war dieses Spiel bei den Knaben in Griechenland im Alterthum bereits üblich. Die beiden gleichen Parteien hatten je am Ende des Spielplatzes ihr Mal; außerdem war in der Mitte des Platzes noch eine Trennungslinie. An letzterer stellten sich Alle gegenüber auf. Die eine Partei hatte „Tag" als Losung, die andere „Nacht". Ein Spieler warf eine Scherbe oder Muschel, deren eine Seite weiß, die andere schwarz war, in die Höhe. Die Partei, deren Farbe beim Niederfallen der Scherbe oben zu liegen kam, ward zur angreifenden; die andre Partei mußte fliehen. Alle, die geschlagen wurden, ehe sie das Endmal erreichten, waren Gefangene, wurden „Esel" titulirt und mußten Alles thun, was die Sieger von ihnen verlangten, z. B. sich auf den Boden setzen.

Statt der zweifarbigen Scherben nimmt man auch wol ein Geldstück und entscheidet danach, ob „Kopf oder Wappen (Schrift)“ oben oder unten liegt.

Hahn und Hühner.

[18.] Ein Mitspieler stellt den Hahn vor, die Andern sind die Hühner. Die letztern stehen an einem Male und sind gehalten, nach dem andern zu laufen, womöglich ohne sich vom Hahne fassen zu lassen. Der Hahn ruft: „Der Hahn kräht Eins! Der Hahn kräht Zwei! Ein Scheffel Weizen, ein Korb mit Spreu! Ihr Hühner fliegt aus! Wen der Hahn faßt, auf dem reit' er nach Haus!“ Jetzt laufen die Hühner und der Hahn wählt sich einen der Laufenden; glückt es ihm, jenem einen Schlag zu geben, bevor er das Endmal erreicht, so muß derselbe ihn auf dem Rücken nach seinem Standplatze in der Mitte zurücktragen, ist aber von jetzt an auch Hahn.



Fig. 3. Hahn und Hühner.

[19.] Das Ritter- und Bürgerspiel

ist ein bei der turnlustigen deutschen Jugend beliebtes Spiel, von dem Turnvater Jahn erfunden und von ihm selbst in nachstehender Weise beschrieben:

Die beste Gelegenheit zu diesem Spiel bietet ein waldiger Platz von zwei- bis vierhundert Schritt im Geviert. Kiefernschonungen und dichtes Unterholz sind dazu am besten. Der Platz muß womöglich vieles und dichtes Gebüsch und auch freie Stellen haben, sowie Erhebungen und Vertiefungen oder Gräben. Die Zahl der Spielenden wird nach der Stärke so eingetheilt, daß nach ausgetheilten Besatzungen auf beiden Seiten gleichviel sind. Die eine Spielschaar stellt Ritter, die andre Bürger vor. Die Ritter haben vier Burgen, jede etwa 20 bis 50 Schritte von einer Ecke des Platzes entfernt. Die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbesatzung muß wenigstens zwei Mann und immer so stark sein, als die Besatzung von zwei Burgen zusammen. Wenn 50 bis 60 Spieler sind, so müssen in die Stadt vier und in jede Burg zwei Mann gelegt werden. Beim Spiele selbst kommt es nun darauf an, den Feind durch Gefangennehmung seiner Leute so zu schwächen, daß er nicht mehr im Stande ist, im freien Felde und in offener Feldschlacht Widerstand zu leisten. Die dabei vorkommenden Kämpfe werden durch

[20.] Ringen entschieden. Dabei haben die Leiter des Spieles, die Anführer der Schaaren, darüber zu wachen, daß das Ringen regelrecht vor sich geht. Jeder Ringende faßt mit dem rechten Arme, unter dem linken Arme des Gegners durch (siehe Abbildung), um dessen Leib. Der linke Arm wird über den rechten Arm des Gegners gelegt. Wer den Feind zu Boden bringt, ist Sieger. — Außerdem sucht man den Feind fleißig von dessen Festungen ab nach den seinigen zu locken, und sendet zu diesem Zwecke oft kleine Abtheilungen oder Einzelne aus, um des Feindes Stellung, die Stärke seiner Besatzungen, die Orte, wo er Gefangene hält und bewacht u. s. w., auszukundschaften. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, feindliche Posten abgeschnitten und gefangen genommen.


Fig. 4. Ringen.

Als Gesetz gilt außerdem noch: Bei voller Besatzung darf kein Platz genommen werden; bei unvollkommener nur durch die fünffache Zahl der Gegner; unbesetzte Plätze dagegen werden genommen und mit der für sie bestimmten Anzahl belegt. Zu je zwei Gefangenen gehört ein Mann Besatzung. Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so groß ist als ihre Bewahrer. Gefangene werden in jedem Falle befreit, wenn der Feind mit seiner ganzen noch übrigen Macht, die jedoch größer sein muß als die Zahl der Gefangenen, vor den Platz rückt und nur die gesetzmäßigen Bewahrer darin sind.

Soll dies Spiel von einer kleineren Zahl, etwa 16 bis 30 Spielern, ausgeführt werden, so wählen sie nur zwei Festungsplätze: eine Stadt und eine Burg, die an den entgegengesetzten Stellen des Platzes sich gegenüber liegen.

[21.] Bei den Schweizern waren Ritterspiele lange Zeit gebräuchlich und sind es einzeln noch jetzt. Das junge Volk fand sich in großen Schaaren dazu zusammen, theilte sich in zwei Schlachthaufen und rückte bis auf 500 Schritt gegen einander vor. Dann trat einer der Spieler vor und forderte einen Spieler des entgegengesetzten Haufens heraus mit den Worten: „Ritter, Ritter, der Hauptmann kommt!“ Beide begannen ein Wettrennen mit einander. Der Zweite suchte des Ersten Ziel zu erreichen. Währenddem mehrten sich die Herausforderungen in vollem Laufe. Die Mehrheit der unerreicht am Ziele angelangten Spieler entschied den Sieg der Partei.

Bauer, treib die Schafe aus!

[22.] Ein Knabe hat in der Mitte des Spielplatzes seinen Stand als Wolf, an dem einen Ende des Platzes stehen die Uebrigen als Schafe unter der Obhut eines Bauers oder Hirten. Der Wolf ruft: „Bauer, Bauer, treib deine Schaf' aus!“ und in Folge dessen rückt der Bauer mit seiner Herde vor und sucht nach dem entgegengesetzten Ende des Spielplatzes zu gelangen. Der Wolf hat die Aufgabe, so viel Schafe als möglich mit der Hand zu schlagen und dadurch in

Wölfe umzuwandeln; der Bauer dagegen bemüht sich, dies nach Kräften zu vereiteln, indem er seine Person, die für den Wolf unantastbar gilt, als Schutzwehr für seine Herde gebraucht.

Schafe aus, der Wolf ist da!

[23.] Derjenige Knabe, welcher den Wolf vorstellt, sucht sich einen Versteck und verbirgt sich. Er giebt durch den Ruf: „Rugh!" das Zeichen, daß er in seiner Höhle ist. Die übrigen Mitspieler nähern sich dem Versteck so weit, bis einer derselben den versteckten Wolf sieht und ausruft: „Schafe aus, der Wolf ist da!" (schweizerisch: „Schof us! Wolf g'seh!"). Der Wolf stürzt hervor und sucht eins der nach allen Seiten hin fliehenden Schafe zu erhaschen, das an seiner Statt Wolf sein muß. Aehnlich ist das an andern Orten gebräuchliche

[24.] Böse Ding

oder böse Thier, unter welcher Bezeichnung wahrscheinlich ebenfalls der Wolf gemeint ist. Das böse Thier versteckt sich oder steht an dem für dasselbe bestimmten Male still. Die Uebrigen umgeben es im Halbkreis und singen: „Wir möchten gern in' Garten gehn, wenn nur das böse Ding nicht käm'; die Glock' schlägt Eins, die Glock' schlägt Zwei, die Glock' schlägt Drei, die Glock' schlägt Vier! das böse Ding ist noch nicht hier!" — (oder: „'s schlug Eins, 's kam nicht; 's schlug Zwei, 's kam nicht, u. s. w. bis es kommt). Sobald das böse Ding hervorstürzt, laufen Alle davon und Derjenige, welcher erhascht wird, ist beim nächsten Spiele das böse Thier.

Halloh! der Müller ist draußen.

[25.] Es ist dieses Lauffspiel nur durch die damit verbundenen Vorstellungen und gesprochenen Worte vom „schwarzen Manne" verschieden. Die Spielenden stehn an einer Seite des Platzes, und Einer von ihnen hat das Amt des Wächters. Von der entgegengesetzten Seite kommt ein Anderer, der den Müller darstellt. Letzterer ruft: „Halloh, halloh!" Der Wächter fragt: „Wer ist draußen?" — Antwort: „Der Müller!" — „Was will er?" — „Einen Sack voll Kinder!" — „Er fange sich eins!" — Alle suchen nun am Müller vorbei nach dem andern Ende des Platzes zu kommen und der Müller seinerseits jagt ihnen nach, um Eins mit der flachen Hand zu schlagen. Wen er trifft, ist ebenfalls Müller.
[26.] Bei einer andern Form desselben Spieles heißt die Frage des Haschenden: „Was macht ihr, wenn der Türk kommt?" — Antwort: „Wir wehren uns!" Jeder Geschlagene gilt dann als Türk.

Der Gänsedieb.

[27.] Die Spielenden stellen die Gänse vor und stellen sich an dem einen Ende des Platzes auf. Am andern Ende steht der Herr der Gänse. In der Mitte, wo möglich in einem Versteck, lauert der Dieb. Der Herr ruft: „Hule, hule,

Gänschen! kommt alle heim!" — Gänschen: „Wir können nicht!" — Herr: „Warum denn nicht?" — G.: „Der Dieb ist da!" — H.: „Wo steckt er denn?" — G.: „Hinterm Zaune!" — Jetzt suchen die Gänschen so schnell wie möglich an dem Diebe vorbei nach dem Herrn zu laufen, während der Dieb hervorstürzt und eins davon zu erhaschen trachtet.



Fig. 5. Bär und Affen.

Bär und Affen.

[28.] Ein Knabe sitzt als Bär auf einem Stein. Er hält einen Stock, dessen anderes Ende der Bärenführer faßt. Bärenführer und alle Andern haben Plumpsäcke; die Mitspielenden stellen Affen vor und dringen von allen Seiten auf den Bären ein, um ihn zu schlagen, was aber nur auf den Rücken geschehen darf. Der Bärenführer dagegen hält die Zudringlichen nach Möglichkeit ab; wen er trifft, ist zur Strafe Bär und der bisherige Bär wird Bärenführer. Wer beim Schlagen gegen die Spielgesetze verfährt, kann ebenfalls zum „Bär" verurtheilt werden.



Fig. 6.

[29.] Das altgriechische Topfspiel (Chytrinda) war unserem Bärenspiele ganz ähnlich. Ein Knabe machte den Topf und saß in der Mitte des Spielplatzes, aber ohne einen andern Beschützer. Die Uebrigen liefen im Kreise um ihn herum, neckten, zupften und schlugen ihn, bis es ihm gelang, von seinem Platze aus einen derselben zu erfassen, der nun der Topf sein mußte.

Der Wolf im Garten.

[30.] Für den Wolf, der das Amt des Haschenden hat, wird ein angemessen großer Kreis abgezeichnet. Die übrigen Mitspieler sind außerhalb des Kreises, hier darf ihnen der Wolf nichts anhaben, sondern wird schonungslos zurückgeprügelt, sobald er die Kreislinie überschreitet. Die Außenstehenden singen:

„Ich wollt' in des Wolfes Garten gehn,
Wo schöne krause Kohlköpf' stehn,
Wenn nur der böse Wolf nicht käm'
Und biß mich in die Beine.
Schneid' Kohl ab! Schneid' Kohl ab!"

Hier ahmen sie das Abschneiden des Kohles nach und suchen in den Garten einzudringen, ohne vom Wolf gefaßt zu werden. Wen er innerhalb seines Gartens schlägt, ist Wolf und muß seine Stelle versehen.

Geierspiel.

31. Dies Spiel ist in andern Gegenden unter dem Namen Fuchs und Henne oder Wolf und Schafe bekannt und hat viel Aehnlichkeit mit dem oben angeführten: „Bauer, treib' deine Schafe aus." Der Hauptunterschied besteht darin, daß sämmtliche Mitspieler sich hinter einander anfassen und dadurch eine dichte Kette bilden, an deren Spitze ein besonders gewandter Spieler stehen muß.



Fig. 7. Geierspiel.

Dieser gilt, je nach der Gesammtauffassungsweise des Spieles, entweder als Gluckhenne, welche die hinter ihr befindlichen Küchelchen beschützt, oder als Hirt, der die Schafe behütet. Ein durch Abzählen oder freie Wahl bestimmter Mitspieler ist der Geier, Fuchs oder Wolf, der von den Schutzbefohlenen das Letzte wegzustehlen sucht. Die hütende Henne verwehrt es, indem sie sich

davor stellt. Es macht besonderes Vergnügen, wenn der Geier allerlei Scheinangriffe bald nach dieser, bald nach jener Seite hin unternimmt, bis er plötzlich auf den Letzten der Kette losstürzt, der seinerseits mit seinen Kameraden ebenso rasch nach der andern Seite hin zurückweicht. Es wird entweder der Angriff so lange fortgesetzt, bis die Mehrzahl der Küchelchen geraubt ist, oder man bestimmt, daß der Erste, dessen der Geier habhaft wird, des Letzteren Rolle zu übernehmen hat.

Hühnlein braten.

[32.] Bei diesem Spiele fassen sich die Knaben in der Schweiz, wo es gebräuchlich ist, ebenso zu einer Reihe hinter einander an, wie bei „Wolf und Schaf", der Vorderste gilt als Gluckhenne, die Hinterstehenden als Küchlein. Sie singen: „Wir gehen um das Schützenhaus, da schaut der Fuchs zum Fenster 'raus." So nähern sie sich dem Hühnleinbrater, der in der Mitte des Spielplatzes am Boden sitzt und mit einem Hölzchen in einem Grübchen herumrührt, das den Tiegel oder Topf vorstellt. Die Gluckhenne fragt: „Was machst du da?" — Antwort: „Ein Feuerchen an." — „Was willst du mit dem Feuer machen?" — „Hühnchen braten." — „Was thust du auf's Feuerchen?" — „Das Pfännchen." — „Was in's Pfännchen?" — „Wasser." — „Was liegt im Wasser?" — „Ein Ei." — „Wo hast du das Ei her?" — „Aus des Herrn Garten." — „Das sag' ich dem Herrn." — „Ich geb' dir das Ei." — „Ich sag's ihm aber doch!" — „Ich geb' dir ein halbes Hühnerbein." — „Ich sag's ihm aber doch!" — „Ich geb' dir ein ganzes Hühnerviertel!" — Da die Gluckhenne abermals droht, daß sie es dem Herrn sagen wolle, springt der Hühnerbrater auf und sucht ihr ein Küchlein nach dem andern zu rauben.

Gänsemarsch.

[33.] Alle Mitspielenden bilden eine Reihe, ohne sich anzufassen. Einer steht hinter dem Andern, der Flinkste und Gewandteste an der Spitze. Sie sind verbunden, Alles das nachzumachen, was dieser vormacht, und der Führer seinerseits sucht so künstliche und schwierige Manövers mit Laufen und Springen auszuführen, daß jene ihm nicht nachkommen können. Der lange Zug geht in einer bebuschten Gegend bei unebenem Grunde zu einer Art Wettrennen mit Hindernissen über, bei welchem jetzt ein Gestrüpp, dann ein Graben übersprungen, darauf eine Anhöhe erklommen oder eine flache Strecke in raschem Lauf zurückgelegt werden muß. Die Zurückbleibenden trifft allgemeine Schmach.

[34.] Der Berg ist mein!

bei den Engländern unter dem Namen: „Der König in seiner Burg" bekannt, ist ein sehr einfaches Spiel, das aber zur Abwechselung zwischen andern Spielen oder, durch eine gerade sich bietende Gelegenheit veranlaßt, von den Knaben eine kurze Zeit hindurch gern gespielt wird. Ein Sandhaufen oder anderer kleiner Hügel gilt als Schloß, ein Knabe stellt sich als König darauf und die

Uebrigen suchen ihn unversehens durch raschen Anlauf herabzustoßen und seine Stelle einzunehmen, bis ihnen dasselbe Geschick zu Theil wird.

[35.] Ist der Hügel etwas größer und die Gesellschaft zahlreicher, so entsteht eine Art **Kriegsspiel** daraus. Die Spieler theilen sich in zwei gleiche Gruppen: die eine derselben besetzt die Burg, stellt sich im Kreise, mit den Rücken zusammen, am Hügel auf, der Führer steht mit der Fahne in der Mitte.



Fig. 8. Der Kampf um die Fahne.

Die Uebrigen greifen den Berg an und suchen die Kämpfer herabzuziehen. Wer bis zu einem abgegrenzten Male gebracht wird, gilt als Gefangener. Die Bergpartei macht ihrerseits auch Gefangene, bis endlich eine der beiden Parteien so geschwächt ist, daß sie keine erfolgreichen Angriffe oder ausreichende Vertheidigung mehr unternehmen kann.

Vogel, flieg' aus!

[36.] Ein Knabe ist der Vogelhändler, ein Zweiter der Käufer, die übrigen sind die Vögel. Der Vogelhändler stellt seine Vögel der Reihe nach auf und giebt jedem seinen Namen: der eine ist Fink, der andere Rabe, dieser Nachtigall, jener Zaunskönig u. s. w. Die Vögel musiziren in ihrer Weise. Der Käufer kommt herzu, wechselt die üblichen Grüße mit dem Vogelhändler und fragt dann nach verschiedenen Vögeln, ob dieselben vorhanden und käuflich seien. Nennt er Vögel, welche nicht benannt worden sind, so bekommt er eine abschlägliche Antwort, bis er endlich einen vorhandenen trifft. Nun wird über den Preis disputirt und während der Käufer die Kaufsumme dem Vogelhändler durch Handklapse scheinbar vorzählt, ruft der Händler den Namen des Vogels, etwa: „Fink, flieg' aus, komm wieder nach Haus!" Der Vogel hat bis zu einem bestimmten Ziele zu fliegen und dann zurückzukehren, während

der Händler die Aufmerksamkeit des Käufers zu zerstreuen und diesen hinzuhalten sucht. Gelingt es dem ausgeflogenen Vogel, wieder an seinen Platz zurückzukommen, so ist er frei und der Käufer muß von vorn anfangen. Kann Letzterer aber dem Vogel einen Klapps geben, ehe er wieder in die Reihe tritt, so gehört der Vogel ihm. Es wiederholt sich dies, bis alle Vögel verkauft sind.

Die Leinwandbleiche.

[37.] Ein Knabe ist der Leinwandhändler oder Bleichenbesitzer, ein zweiter ist der Wachhund, ein dritter der Dieb, ein vierter Gensdarm oder Polizeidiener, die Uebrigen sind die Leinwand. Die Letzteren stellen sich mit weit ausgespreizten Armen an der Wand eines Hauses auf. Der Herr mißt mit einem Stäbchen, wie viel Ellen die Leinwand lang ist; dann geht er weg und überläßt die Sorge dem Hunde. Dieser schläft ein, der Dieb kommt und stiehlt die Leinwand entweder theilweise oder ganz. Jetzt macht der Hund Lärmen, der zurückkommende Hausherr prügelt den Pflichtvergessenen und ruft den Häscher zu Hülfe. Alle Drei setzen nun den Flüchtigen nach, die sich währenddessen möglichst weit versteckt haben. Sie suchen die Leinwand wieder zusammen; der Dieb wird gehascht, gefangen auf den Richtplatz geführt, verhört, verurtheilt und feierlichst enthauptet, indem ihm die Mütze vom Kopfe geschlagen wird.

[38.] Eine andere Auffassungsweise des Spieles bezeichnet die Leinwand als Hühner und Küchelchen, den Hund als Hahn, während der sonstige Verlauf der gleiche ist; statt auszumessen, wird dann abgezählt.

Nadel und Zwirn (Fanchon-Beck).

[39.] Die Spielenden stellen sich paarweise in eine Reihe hinter einander. An der Spitze steht ein Einzelner. So wie dieser in die Hände klatscht, läuft das hinterste Paar nach vorn, Jeder desselben aber an seine Seite. Beide suchen sich vor der Reihe wieder zu vereinigen. Gelingt ihnen dies glücklich, so treten sie an die Spitze des Zuges hinter den Einzelnen, dieser klatscht wieder und das Paar läuft, welches jetzt das letzte ist. Der Einzelne seinerseits sucht die Vereinigung des laufenden Paares auf alle Weise zu hintertreiben. Kann er einem der Läufer einen Schlag mit der Hand geben, bevor dieser sich mit seinem Kameraden die Hand gereicht und vereinigt hat, so hat der Geschlagene die Stelle des Einzelnen an der Spitze einzunehmen und der Schläger tritt mit dem Uebrigbleibenden als vorderstes Paar in die Reihe.

Der Plumpsack geht um.

[40.] Aus einem zusammengedrehten Taschentuch wird ein Plumpsack oder Knötel gebildet. Mitunter knüpft man in die Mitte auch wol einen leichten Knoten, dann werden die Schläge schon schmerzhafter. Die Knaben der Griechen nehmen dazu einen Strick. Der mit dem Plumpsack bewaffnete Knabe wird selbst zum Plumpsack. Die Uebrigen stellen sich in gebückter Hal=

tung in einen dichten Kreis; sie sehen nach der Innenseite des Kreises und legen die Hände auf den Rücken. Der Plumpsack geht außen langsam herum und spricht oder singt: „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um!" Wer sich umschaut, wird durch einen Schlag mit dem Plumpsack zur Ordnung gebracht. So unbemerkt als möglich legt der Plumpsackträger seinen Prügel einem Dastehenden in die Hand und dieser schlägt damit sofort auf seinen Nachbar zur Rechten los. Derselbe muß nach der rechten Seite hin den Kreis umlaufen, bis er wieder zu seiner vorigen Stelle zurückkommt. Der vorige Plumpsackträger ist währenddessen an den Platz Desjenigen eingetreten, dem er sein Amt übergeben hat, und Letzterer hält nun den Umgang.

Drittabschlagen.

[41.] Es ist dies Spiel der Plumpsack mit Veränderung, wie sie bei einer größern Zahl Theilnehmer möglich wird. Statt in einfacher Reihe, stehen die Spielenden in doppelter; stets zwei Personen hinter einander. An einer Stelle stehen aber drei. Der außen herumgehende Plumpsack prügelt den, welcher zu äußerst an einem solchen dreifachen Gliede der Kette steht. Er rettet sich dadurch, daß er zwischen den Gliedern hindurch nach der Innenseite des Kreises schlüpft und sich vor ein beliebiges anderes Paar stellt, dessen Außenmann jetzt bedroht ist. Ist der Plumpsack seines Prügelamtes müde, so legt er die Knötel in die Hände eines Andern und nimmt dessen Platz ein.

[42.] In der Schweiz nehmen die Kinder statt des Knotentuches auch wol einen Ball, den sie an einen Faden binden, auch wol ein Hölzchen (Tötzli). In Holland bezeichnen die Kinder das Einlegen des Plumpsacks als: „Das Hühnchen hat ein Ei gelegt!"

[43.] Bei den Griechen wurde der Strick nicht dem Dastehenden in die Hand gelegt, sondern man ließ denselben möglichst unbemerkt hinter ihm zur Erde fallen. Bemerkte er dies nicht, während der Umgehende seinen Gang ringsum vollendete, so hob Letzterer seine Waffe wieder auf und trieb den Unaufmerksamen mit Schlägen im Kreise herum.

[44.] In Frankreich stellen sich bei dem sogenannten Diebsspiel mehrere Kinder mit Knöteln bewaffnet mit dem Gesicht gegen die Wand und ein Ueberbleibendes versteckt sich. Letzteres wird dann nach gegebenen Zeichen gesucht und so lange geprügelt, bis es das festgesetzte Mal erreicht.

Katze und Maus.

[45.] Alle Mitspielenden bilden einen großen Kreis, indem sie sich mit den Händen anfassen. Ein Ausgewählter ist die Maus, ein Anderer die Katze, die eine ist außerhalb, die andere innerhalb des Kreises. Die Katze sucht die Maus zu erhaschen, wird aber durch die, welche den Kreis bilden, daran gehindert, denn diese gestatten wol der Maus freien Durchgang unter den hochgehaltenen Armen, senken letzere aber, sobald die Katze hinaus oder hinein will. Nur zuletzt, wenn die Katze bereits von häufigen vergeblichen An=

strengungen bereits ermüdet ist und das Spiel langweilig zu werden droht, wird beiden gleichwilliger Durchgang erlaubt.

[46.] Ganz dasselbe Spiel ist anderwärts als „Gärtner und Fuchs", als „Traubenkosten" und in der Schweiz als „Pfefferkuchengärtchen" (Biberagartla) beliebt. Die Kreisstellung mit angefaßten Händen, das Jagen zweier Personen bleibt dasselbe, nur die damit verbundenen Vorstellungen sind etwas verändert. Bei „Fuchs und Gärtner" wird der Kreis als Weinberg oder Garten gedacht, in welchen sich der Fuchs eingeschlichen hat. Der Gärtner kommt von außen und fragt: „Was machst du in meinem Weinberg?" Fuchs: „Ich pflücke Trauben!" Gärtner: „Wer hat dir das erlaubt?" Fuchs: „Niemand!" Hierauf beginnt die Hetzjagd. Beide Parteien werden ungehindert durch die Löcher der Hecke, die straffgehaltenen Hände, hindurchgelassen; es gilt aber dabei als Gesetz, daß der Gärtner stets auch an derselben Stelle durchkriechen muß,
[47.] welche der Fuchs passirt ist. — Beim „Traubenversuchen (kosten)" versieht der Gärtner die Stelle des Fuchses und außen erscheint der Schütz (Flurauf- seher) als Hüter. Der Gärtner betrachtet die im Kreise stehenden Kinder als Weinstöcke, von denen er nach Belieben Beeren oder ganze Trauben pflückt. Der Schütz kommt dazu und fragt: „Was thun Sie in meinem Gärtchen?" Gärtner: „Ich koste Trauben!" Schütz: „Geben Sie mir einmal ein Paar!" Der Gärtner reicht ihm durch Pantomine das Gewünschte, der Schütz antwortet: „Die Trauben sind sehr gut, aber was macht man, wenn der Schütz kommt?" Gärtner: „Schlupflöcher!" — Dann folgt der Wettlauf, bis der Schütz den Gärtner erhascht hat. Beide bestimmen dann ihre Nachfolger.

[48.] In der Schweiz ward ehedem ein ähnliches Ringspiel auch von Erwachsenen an Sonn- und Festtagen gespielt. Man verfolgte sich dabei aber nicht blos in und durch den Kreis, sondern die Paare entfernten sich auch über Stock und Stein. Da hierbei mancherlei Unfug vorkam, wurden sie durch die
[49.] ihrer Zeit sehr strenge Polizei untersagt. — Das Guirlandenspiel ist eine Abweichung von diesen genannten Vergnügungen, welche nur selten vorkommt. Es haben dabei die den Kreis bildenden Spieler halbe Reife in den Händen und halten sie thorähnlich empor. Ein Reif um den andern ist mit Laub umwunden, die übrigen sind kahl oder mit bunten Papierstreifen aufgeputzt. Die umwundenen Durchgänge dürfen nur von der fliehenden Maus benutzt werden und die kahlen nur von der Katze.

Die goldne Brücke.

[50.] Die beiden stärksten Knaben fassen sich bei den Händen und bilden, indem sie dieselben in Form eines Thores hochheben, eine Brücke. Sie verständigen sich heimlich über zwei Worte, durch welche sie selbst bezeichnet sein wollen. Der Eine wählt: Goldne Brücke, der Andere faule Brücke, oder: der Eine Himmel, der Andere Hölle u. dergl. Die übrigen Spieler bilden eine lange Reihe, einer hinter dem andern. So marschiren sie bis zur Brücke und begehren Durchlaß. Die Brücke antwortet: „Kriecht Alle durch, kriecht Alle

durch, der Letzte wird gefangen. Sobald der Letzte kommt, klappen die Brückenleute ihre Arme nieder, so daß sie ihn gefangen zwischen denselben halten, und fragen ihn dann: „Wohin willst du, in den Himmel oder in die Hölle?“ Es werden hierbei jedesmal die beiden gewählten Worte genannt und der Gefragte stellt sich hinter Demjenigen auf, dessen Wort er gewählt hat. Sind alle Mitspielenden auf diese Weise vertheilt, so fassen die Glieder jeder Reihe ihre Vormänner fest um den Leib, die Brückenleute häkeln die Hände in einander und jede Partei sucht die andere zu sich herüber zu ziehen. Der Trupp, dem dies gelingt, ist Sieger.



Fig. 9. Armziehen.

Auch von diesem Spiele behaupten die gelehrten Leute, daß es einen sehr alten Ursprung habe. Es stelle, meinen sie, den Ritt der Todten in das umgitterte Todtenreich Halja vor, zu dem der Weg über die Todtenbrücke führt, wie es die alten Sagen aus der heidnischen Vorzeit melden. Auf der Todtenbrücke sitzt die richtende Modhgudha und beräth sich mit ihrem Bruder über die vorzulegenden Fragen, dann folgt das Streiten und Ringen der Teufel und Engel um die Seelen.

Seilziehen.

[51.] Unter den Knaben in England als „Franzose und Engländer“ bekannt, ist der letzte Theil des vorigen Spieles. Die Theilnehmenden werden nach ihrer Stärke abgetheilt, indem die beiden Anführer abwechselnd je Einen für sich wählen. Ein tüchtiges Seil, das lang genug ist, dient zum Anfassen und auf das gegebene Kommando ziehen beide Parteien an. Welcher es gelingt, die andere zu sich herüber zu

[52.] ziehen, ist Sieger. Mitunter läßt man auch wol das Seil in der Mitte über einen Kloben laufen, der an einem starken Baumast oder Querbalken angebracht ist. Die alten Griechen hatten ein ähnliches Zugspiel, bei dem sich beide Parteien in Reihen gegenüberstanden und mit den eingehäkelten Fingern herüber zu ziehen suchten. Auch bei ihnen war bereits der Ziehkampf mit dem Seil gebräuchlich, das über einen in der Höhe befestigten Kloben ging (Skaperda).



Fig. 10. Franzose und Engländer.

Kettenreißen.

[53.] Es ist dieses Spiel etwas gewaltsam, deshalb wird es auch nur wenig gespielt, da es leicht zu Verdrießlichkeiten führt. Die Mitspielenden theilen

sich nämlich in zwei gleichgroße Gruppen, deren jede eine Kettenreihe mit angefaßten Händen bildet. Der Flügelmann der einen Partei läuft einzeln vor und sucht durch seinen Anlauf die feindliche Kette zu sprengen. Gelingt ihm dies, so ist der zu seiner Rechten Gefangener und muß ihm folgen. Gelingt es ihm aber nicht, die zwei Gegner zu trennen, so wird er selbst zu deren Gefangenen erklärt. Die zweite Partei sendet ebenfalls einen ihrer Leute gegen die erste Kette aus, und dies wiederholt sich so oft in gegenseitigem Wechsel, bis eine der Ketten völlig aufgelöst ist. Alles Schlagen und Stoßen, sowie die Anwendung der Hände und Beine zum Sprengen ist dabei verboten.

Die Schlange.

[54.] Bei einer zahlreichen Knabenschaar bietet das Vorstellen einer Schlange zur Abwechselung ganz lustige Unterhaltung. Alle fassen sich dabei an den Händen und halten möglichst fest, um alles Zerreißen zu vermeiden. Der Anführer läuft dann in mancherlei Windungen hin und her und Alle sind gehalten, genau dieselben Windungen nachzulaufen. Dann kriecht der Anführer (der Kopf) an einer beliebigen Stelle unter den hochgehaltenen Armen zweier Glieder durch und die nachfolgende Kette schlingt auf diese Art einen lebendigen Knoten, bis der Letzte durch Handwechseln wieder in die richtige Stellung kommt. Dann heben wol auch die beiden Ersten ihre Hände zum Thor auf und lassen alle Nachfolgenden durchkriechen, so daß sich ein Kreis darstellt. Hierauf bleibt der Kopf stehen oder befiehlt dem Schwanz, Halt zu machen, und alle Uebrigen laufen so oft rund um diesen Mittelpunkt, daß sich die ganze Schlange zu einem großen lockern Knäuel aufwickelt. Es ist hierbei nöthig, die Reihen nur locker aneinander legen zu lassen, da zum Schluß sonst leicht Gedrang und Unfug entstehen kann. Ist der Knäuel vollendet,
[55.] so rollt er sich in umgekehrter Weise wieder auf. In manchen Gegenden kennen die Kinder dies Spiel unter dem Namen: „Es wollt' ein Jäger jagen!" und singen dabei: „Es wollt' ein Jäger jagen, kriech' Häschen durch den Busch!"
[56.] Diese Art des Reihenlaufes soll ein Nachklang der ältesten Tanzweise der alten Germanen sein; der Ringelreihen, wie er bei den heidnischen Opferfesten gebräuchlich, welche Bonifacius vor tausend Jahren verbot, soll ganz dieselben Veränderungen mit sammt dem Durchkriechen unter den thorartig aufgehaltenen Händen gehabt haben. Eine schweizer Sage erzählt, daß noch im Jahre 1346 ein beim Volke sehr beliebter Graf Peter von Greyerz einem solchen Ringelreihen beigewohnt. Sieben Personen begannen denselben bei seinem Schlosse. Sie zogen von hier aus singend und tanzend durch's ganze Saanenland und unterwegs schloß sich Alt und Jung an, so daß ihrer zuletzt 700 waren. Am Arnensee schlugen sie dann ein Lager auf und hielten zwei Tage lang Fest. Bei Lausanne hielten noch vor 50 Jahren die Bauern abendlich unter den Kastanienbäumen dergleichen Reihen, ja in Poppelsdorf bei Bonn soll dies noch vor 20 Jahren der Fall gewesen sein.



Fig. 11. Blindekuh.

Suche- und Ratheſpiele.

Blindekuh.

[57.] Das Blindekuh-Spiel kann nur auf einem freien und ebenen Platze ausgeführt werden, auf welchem der Geblendete nicht durch Stolpern oder Anſtoßen in Gefahr kommt. Einem durch Abzählen beſtimmten Knaben werden die Augen mittelſt eines Tuches ſo verbunden, daß man ſicher iſt, er könne nicht ſehen, dann überläßt man ihn ſeinem Geſchick. Die Uebrigen necken, zupfen und foppen ihn auf alle Weiſe, nur müſſen ſie Alles dabei vermeiden, wodurch ſie ihm wehe thun oder ihn in Gefahr bringen könnten. Er ſeinerſeits ſucht durch raſche Wendung und ſchnellen Griff den zu erfaſſen, der ſeine Gegenwart verrathen hat. Wen er ertappt, muß an ſeiner Statt die Rolle der Blindekuh übernehmen.

Sucheſpiel (Auſchlagen).

[58.] Durch Abzählen wird beſtimmt, welcher Spieler zuerſt der Suchende ſein ſoll. Dieſer ſtellt ſich mit verdecktem Geſicht, die Hände vor die Augen, gegen die Wand oder in einen Winkel; die Uebrigen verſtecken ſich. Meiſtens wird dabei feſtgeſtellt, welche Grenzen nicht überſchritten werden dürfen. Entweder rufen die Verſteckten: „Nun!“ oder der Sucher ruft: „Ich komme!“ und bleibt nur noch dann ſtehen, wenn von Einem, der ſich noch nicht verſteckt hat, Einſpruch gethan wird. In der Schweiz ſingt der Sucher währenddem, um ſich die Zeit zu vertreiben, den Vers: „Güggelſtei, hat d'Kuh beim Bein! Hat d'Geiß beim Horn, tſchipp, tſchipp! Wenn ich komm' mit der rothen Kappe, will ich Jedes wol ertappe!“ Dann dreht er ſich um und beginnt das Suchen.

In andern Gegenden ist statt des schweizerischen Gügelstein das Spiel als
[59.] Finkenstein bekannt und der Suchende ruft zunächst: „Eins, zwei, drei, vier, Finkenstein, wer sich nicht versteckt hat, der soll es sein!" Dann zählt er bis 100, ehe er sich zum Suchen umdreht. Die Stelle, an welcher er steht, bildet für alle Mitspielenden das Freimal. Sobald der Suchende einen Versteckten auffindet, eilen beide im Wettlauf nach dem Freimal. Kommt der Suchende zuerst an dasselbe, so schlägt er mit der Hand daran und ruft: „Angeschlagen für —" hier nennt er den Namen des Betreffenden. Kommt Letzterer zuerst an, so schlägt er ebenfalls an und ruft: „Frei für mich!" Wer zuletzt aufgefunden und angeschlagen wird, ist Suchender beim nächsten Spiele.

Die Piep-Blindekuh

[60.] ist eine Abart der ächten Blindekuh, bei welcher es nicht auf das Erhaschen, sondern nur auf das Errathen einer bestimmten Person ankommt. Die Blindekuh steht mit verbundenen Augen in dem Kreise, den die Uebrigen mit angefaßten Händen bilden. Der Kreis marschirt rundum, bis die Blindekuh mit dem Stabe auf den Boden klopft. Sie schreitet auf einen Kameraden zu und berührt ihn; er muß dreimal „Piep!" sagen, und thut dies natürlich mit verstellter Stimme. Die Blindekuh sucht aus dem Tone der Stimme zu errathen, wer der Betreffende ist; trifft sie es, so ist dieser Blindekuh, — räth sie fehl, so dreht sich der Kreis weiter und sie fragt von Neuem. Es kann diese Art Blindekuh auch bequem im Zimmer gespielt werden. In der Schweiz
[61.] spricht die Blindekuh dabei: „Ich sitz' auf einem Tisch und hab' den ganzen Morgen gefischt, Und habe nichts gefangen! Buseli, Buseli (Mietzchen!), mach miau!" Die Uebrigen sitzen auf einer Bank, die Blindekuh geht rückwärts auf sie zu und setzt sich einem Mitspieler auf den Schooß. Dieser sagt: „Miau!" und muß aus der Stimme errathen werden. — Anderwärts
[62.] heißt dasselbe Spiel die Maus im Finstern; man führt, wenn man es im Zimmer spielt, den Geblendeten zur Thürklinke und läßt ihn dann eine Person dadurch errathen, daß man ihn deren Kleidung befühlen läßt. Die Griechen nannten dieses Spiel die blinde Mücke und bei Franzosen und Italienern
[63.] ist es unter demselben Namen gebräuchlich. Der Vogelfänger ist der Piep-Blindekuh ebenfalls sehr ähnlich. Die Vögel bilden einen Kreis, umtanzen den Vogelfänger, der mit verbundenen Augen in ihrer Mitte steht, und singen dazu: „Willst du, daß wir schweigen, mußt du uns dein Stöcklein zeigen!" Hält der Vogelfänger den Stab oder die Hand in die Höhe oder pfeift er, so steht der Kreis still. Er erfaßt einen Vogel, läßt ihn piepen und sucht aus dem Klange der verstellten Stimme die Persönlichkeit zu errathen. Auch der
[64.] Orgelbauer ist ganz damit zusammenfallend. Der zum Orgelbauer Erwählte stellt die Mitspielenden als Orgelpfeifen in eine Reihe auf, klopft sie mit einem Stäbchen gelinde auf die Hände und läßt sie einen Ton singen, indem er sie stimmt. Während ihm nun die Augen verbunden werden, wechseln

die Orgelpfeifen ihre Plätze. Der Meister kehrt zurück, tüpft Einem die Hände an und erräth aus dem Tone, welchen dieser hören lassen muß, die Person.

[65.] Das Errathen mit verbundenen Augen hat man gelegentlich auch auf andre Gegenstände ausgedehnt; am ehesten dürfte es noch bei Pflanzen als „botanische Blindekuh" angewendet sein, selbstredend aber nur bei denen, welche überhaupt Pflanzen kennen. Der Gefragte, dem man eine Pflanze in die Hand giebt, sucht durch Befühlen und Beriechen derselben ihren Namen zu errathen. Natürlich dürfen weder stechende noch nesselnde Gewächse hierzu verwendet werden.



Fig. 12. Frosch und Bock.

Bock, Bock, wie viel Hörner hab' ich?

[66.] Zu diesem kleinen Scherz sind nur drei Personen nöthig: Einer, der den Bock macht, dieser stellt sich gebückt hin, — ein Zweiter, der Frosch, der auf seinem Rücken reitet, und ein Dritter, der den unparteiischen Schiedsrichter abgiebt. Der Reiter hält eine beliebige Anzahl Finger in die Höhe und fragt: „Bock, Bock, wie viele Hörner hab' ich?" Der Bock rathet, wie viel es sein mögen. Trifft er zufällig die richtige Zahl, so muß der Frosch herunter und Bock sein. Rathet jener falsch, so werden auf's Neue Finger hoch gehalten. Der Richter entscheidet, ob richtig oder falsch gerathen worden ist.

Das Fingerspiel oder Morra.

[67.] Es ist dieses dem vorigen ähnliche Spiel bei zahlreichen Völkern wärmerer Himmelsstriche gebräuchlich, besonders bei solchen, die eine Vorliebe für solche Spiele haben, bei denen es sich um Geldgewinnst und Verlust handelt. Da es sich bei diesem Spiele mehr um den Zufall als um Berechnung und Ueberlegung handelt, so theile ich dir dieses Spiel nur mit, weil du es in Reisebeschreibungen oft wirst nennen hören; es nachzuahmen, wirst du weniger Lust haben, obschon es eine gewisse Gewandtheit im Zusammenzählen und Abziehen erzeugt.



Fig. 13. Morraspiel der alten Aegypter.

Wie dir das beistehende Bild zeigt, war jenes Fingerrathespiel bereits bei den alten Aegyptern gebräuchlich und findet sich mit verschiedenen Abänderungen durch Südfrankreich, Italien bis nach China und den Inseln des Stillen Ozeans verbreitet. Die Chinesen nennen es Tsui-mai, die alten Römer nannten es micare digitis.

Bei den Italiern wird das Morra oder Murra leidenschaftlich unter den unteren Volksklassen gespielt. Die beiden Gegner treten einander gegenüber und halten die geschlossene Faust bis zur Gesichtshöhe. Plötzlich strecken beide zu gleicher Zeit eine beliebige Anzahl Finger aus und nennen dabei eine Zahl. Es streckt z. B. der Erste 3 Finger aus und ruft 5; der Zweite zeigt vielleicht 4 Finger und ruft 8. In diesem Falle hat Keiner gewonnen. Es muß die Zahl getroffen werden, welche man erhält, sobald man die Finger beider Spieler zusammenzählt. Rathen zufällig beide Gegner richtig, so gilt der Zug nicht. In obigem Falle hätten sie 7 rathen müssen. Derjenige gewinnt, der die richtige Summe nennt, während sein Gegner zugleich falsch rathet. Hebt also der erste Spieler 4 Finger auf und ruft 6, der zweite hat gleichzeitig 2 Finger gezeigt und 5 oder eine andere Zahl als 6 genannt, so hat der erste gewonnen, der zweite verloren. Mitunter öffnet man auch zunächst die sämmt-
[68.] lichen Finger der Hand und schließt dann eine beliebige Anzahl. Statt einer bestimmten Zahl, begnügt man sich hie und da auch wol mit der Angabe, ob gerade oder ungerade.

[69.] Die Südsee-Insulaner nennen dies Spiel Lupe. Zwei Personen sitzen dabei einander gegenüber. Der Eine hält seinem Gegner die geballte Faust vor, streckt schnell eine beliebige Anzahl Finger aus und schlägt zugleich mit dem Handrücken auf die zwischenliegende Matte. Der Gegner muß augenblicklich dieselbe Anzahl Finger vorzeigen, sonst verliert er einen Stich. Zehn Stiche machen ein Spiel aus.

Jakob, wo bist du?

[70.] Aehnlich wie die Piep-Blindekuh wird dieses Spiel in einem Kreise ausgeführt, den die Spielenden bilden. Statt der einen Blindekuh werden aber zwei in den Kreis gesetzt, beiden gut die Augen verbunden. Der eine Blinde ist Jakob, der andere stellt den Herrn vor, der seinen Diener im Finstern sucht. So oft der Herr fragt: „Jakob, wo bist du?" hat dieser sich durch die Antwort „Hier!" zu melden. Die Manöver, welche der Herr anstellt, um nach dem Klange der Stimme den Jakob aufzufinden, und die Mittel, welche Letzterer versucht, dem Herrn zu entgehen, geben zu großer Heiterkeit Veranlassung, die sich besonders dann auf ihren Höhenpunkt steigert, wenn Jakob in der Meinung, dem gestrengen Herrn zu entfliehen, diesem gerade in die Arme läuft. Statt daß der Jakob „Hier!" zu antworten hat, läßt man ihn auch wol durch eine Klingel oder ein Pfeifchen ein Signal geben.

Die blinde Jagd

[71.] ist dem vorigen Spiele nahe verwandt, vielleicht nur eine Lokalform desselben, die keine weite Verbreitung erhalten hat. An einem Mittelpfahle sind zwei Faden befestigt, jeder von 6 Ellen Länge. Die beiden ausgewählten Spieler fassen die Enden derselben an. Beiden werden die Augen verbunden. Der Eine stellt das Wild vor und muß mit einer Schnurre Antwort geben, so-

bald der Jäger „Halloh" ruft. Letzterer hat einen Plumpsack als Waffe und prügelt das Wild, sobald er seiner habhaft werden kann.

Wer war's?

[72.] Einer der Mitspielenden setzt sich auf den Stuhl, ein zweiter, der durch Auszählen dazu bestimmt ist oder sich freiwillig dazu erboten hat, bückt sich vor ihm und legt sein Gesicht auf dessen Schooß; eine Hand hält er geöffnet auf den Rücken. Die übrigen Mitspielenden bilden einen Halbkreis um jene Beiden, und einer davon giebt dem Gebückten mit der Hand einen Klaps auf die offne Hand. Dieser sucht die schlagende Hand zu fassen und festzuhalten und richtet sich sofort in die Höhe, um sich umzusehen. Hält er die Hand des Schlägers fest oder glückt es ihm, aus den veränderten Mienen und den Bewegungen, welche er noch sieht, den Thäter zu errathen, so muß dieser seine Stelle einnehmen; im andern Falle hat er sich wieder zu bücken, um einen zweiten Schlag zu empfangen.

[73.] In etwas veränderter Form ist dasselbe Spiel als Nasenzupfen gebräuchlich. Dem Rathemeister werden dabei die Augen von einer hinter ihm stehenden Person entweder verbunden oder mit den Händen zugehalten, während er selbst auf einem Stuhle sitzt. Ein Kamerad zupft ihn gelinde an der Nasenspitze, die Augen werden ihm frei gelassen und es ist jetzt seine Aufgabe, aus den Gesichtszügen der Umstehenden zu errathen, wer der Zupfende war.

Brüderchen, wer klopft?

[74.] Zwei Spielkameraden sitzen mit verbundenen Augen in der Mitte des gebildeten Kreises. Ihre Rücken sind gegeneinander gekehrt. Einer der Mitspieler tüpft mit einem Finger oder einem Stäbchen einem Dasitzenden leise auf den Kopf und der Getroffene frägt seinen Gegenrückler: „Brüderchen, wer klopft?" Erräth der Gefragte den Klopfer richtig, so ist dieser verurtheilt, seine Stelle einzunehmen.

Salzhering.

[75.] Es eignet sich dieses Spiel ebenso gut für das Zimmer, wie für's Freie. Der ausgestellte Kamerad stellt sich mit dem Gesicht gegen die Wand und hält die Hände auf den Rücken. Die Uebrigen tüpfen ihm der Reihe nach auf die Hand und er sagt jedesmal, an welche Stelle sich der zu begeben habe, der ihn eben geschlagen. Sind Alle in solcher Weise nach allen Richtungen hin postirt, so dreht er sich um und ruft: „Salzhering!" Alle laufen sofort herzu; der, welcher zuletzt kommt, erhält mit dem Plumpsack Schläge und muß seinen Kameraden ablösen.

Kapinkel, kriech' zu Winkel!

[76.] Mit verbundenen Augen bleibt ein Knabe an seiner bestimmten Stelle stehen; er ist der Kapinkel. Einer nach dem Andern kommt zu ihm heran und fragt ihn: „Kapinkel, ich kriech' zu Winkel, wie viel Schritte giebst du

mir?" Der Kapinkel nennt eine Anzahl Schritte, welche jener zu machen hat. Es bildet sich auf diese Weise allmälig annähernd ein Kreis. Ist Jeder postirt, so geht Kapinkel auf irgend Einen los, betastet dessen Kleider und läßt ihn piepen. Aus Beidem, sowie aus der Entfernung, sucht er die Person zu errathen. Glückt ihm dies, so muß ihn dieselbe ablösen.

Der blinde Marsch.

[77.] Die ganze Spielgesellschaft theilt sich in zwei Hälften. Auf dem Spielplatze wird ein Baum, Pfahl oder dergl. als Ziel bezeichnet, nach welchem marschirt werden soll. Die eine Hälfte der Gesellschaft stellt sich auf, die Augen werden verbunden und auf ein gegebenes Zeichen marschirt Jeder dem vorhergesehenen Ziele zu. Die Richtungen werden bald bedeutend abweichen. Sobald die erforderliche Anzahl Schritte gemacht worden sind, wird von dem Leiter des Spieles „Halt!" kommandirt. Alle nehmen die Binde ab und der, welcher das Ziel wirklich erreicht hat, ist Sieger. Hierauf kommt die andre Hälfte der Spieler an das Marschiren.

Topfschlagen.

[78.] Sind bei diesem Spiele zahlreiche Zuschauer zugegen, so wird am besten eine breite Gasse durch gezogene Fäden abgegrenzt. Ein Topf wird als Ziel umgestülpt aufgestellt. Etwa 20 oder mehr Schritt davon wird das Anfangsmal gesetzt und hier der Schläger aufgestellt, dem die Augen gut verbunden sind. Als Schlagwaffe giebt man ihm einen derben Stock. Er hat diesen aufrecht zu tragen, darf nicht mit ihm an der Erde herumfühlen, sondern nur drei tüchtige senkrechte Schläge damit thun. Mitunter erlaubt man dem zu Blendenden, vorher sich die Schritte der Entfernung auszuzählen, dreht ihn aber, nachdem ihm die Augen verbunden worden sind, dreimal herum, und überläßt es ihm dann, sich selbst zurecht zu finden. Niemand der Umstehenden darf durch einen Zuruf ihn weder stören noch auf die richtige Spur leiten; daß er nicht durch Stolpern oder Anstoßen Gefahr läuft, dafür muß vorher schon Sorge getragen sein. Wer den Topf zerschlägt, bekommt den damit verbundenen Preis.

Miau.

[79.] Mit den Spielen bei verbundenen Augen haben jene im Finstern viel Aehnlichkeit, sie werden aber verhältnißmäßig selten gespielt, einmal weil nur wenige Oertlichkeiten ganz ohne Gefahr sind, und dann, weil man die Abendluft in der Jahreszeit meistens scheut, wo die Abende zeitig und die Nächte finster genug sind. Am ehesten eignet sich für dieses Spiel ein Garten mit Buschpartien, vielfach verschlungenen, aber gut geebneten Wegen. Ein besonders gewandter und schlauer Bursche ist Katze und versteckt sich. Die Uebrigen haben die Aufgabe, die versteckte Katze zu fangen. Der Führer der Suchenden fragt: „Miezchen, wo bist du?" Der Versteckte hat mit „Miau!" zu antworten, verändert aber sofort seinen Versteck, während Jene ihn zu umzingeln suchen.

Wächter und Diebe.

[80.] Zur Ausführung dieses ebenfalls nächtlichen Spieles ist eine gleiche Oertlichkeit wie bei dem vorigen erforderlich: gute Wege ohne Gefahren und möglichst zahlreiche Verstecke. Die Spielerschaar theilt sich in zwei gleiche Gruppen. Die eine davon sind die Wächter; als ihr Befehlshaber steht der Richter. Sie sind durch ein weißes, um den Arm gebundenes Taschentuch kenntlich. Die Diebe führen als Waffe einen Plumpsack. Es wird jeder Partei ein Wort als Parole gegeben; etwa den Wächtern „Rom", den Dieben „Wien". Die Diebe erhalten ein paar Minuten Zeit, sich innerhalb eines vorher bestimmten Gebietes zu verstecken, dann ziehen die Wächter nach den Anweisungen des Richters aus, um die Diebe zu fangen. Sieht ein Wächter einen Dieb, so ruft er seine Parole und rührt den Ertappten an. Er muß ihm als Gefangener folgen und wird vom Richter mit zum Wächter ernannt. Kann dagegen ein Dieb sich unbemerkt einem Wächter nähern und demselben einen Schlag mit Nennung seiner Parole geben, bevor der Wächter die seinige ausspricht, so wird der Wächter dadurch zum Diebe und folgt diesem. Hat der Wächter dagegen Zeit genug, seine Parole auszusprechen, so ist der Dieb im Nachtheil und muß sein Heil in der Flucht suchen, wenn er nicht gefangen sein will. Sind alle Glieder einer Partei zu Gefangenen der andern gemacht, so ist das Spiel beendigt; ebenso haben die Diebe auch schon dann gewonnen, wenn es ihnen gelingt, den Richter zu beschleichen; die Wächter müssen deshalb den Anordnungen des Letzteren unbedingten Gehorsam leisten und er muß die Vorsicht gebrauchen, stets Einige als Leibgarde bei sich zu behalten. Selbst ein größerer Haufe Diebe darf den Wächtern nicht nahen, sobald diese ihnen die Parole zurufen; die Wächter dürfen aber ihre Parole auch erst dann sagen, wenn sie wirklich einen Dieb bemerken, der in ihrer Nähe ist.

Es brennt!

[81.] Ein vorher bezeichneter Gegenstand, z. B. ein Taschentuch, ein Schlüssel, Messer u. s. w., wird von den Spielenden in der Hecke oder im Zimmer hinter irgend Etwas versteckt, während der zum Suchen Bestimmte abwesend ist. Auf ein gegebenes Zeichen kommt er herzu und fängt an zu suchen. Naht er sich hierbei der Gegend, in welcher das Versteckte sich befindet, so ruft man ihm zu: „Es brennt!" Geschieht das Suchen im Zimmer, so deutet man auch wol das Nahen an das Versteckte dadurch an, daß man mit einem Schlüssel um so stärker klopft oder auf dem Klavier um so stärker spielt, je mehr sich der Sucher dem Gegenstande nähert.

Mitunter verbirgt man in dieser Art den Plumpsack in der Hecke, ruft dann: „Das Häschen ist gebraten!" und fordert dadurch den Auserwählten zum Suchen auf. Findet er den Plumpsack, so prügelt er damit die Uebrigen bis zum bestimmten Freimale.


Fig. 14. Springen um die Wette.

Hüpf- und Sprung-Spiele.

Paradieshüpfen.

[82.] Auf den Spielplatz wird mit einem Stäbchen, einem Messer oder Scherben eine der nebenstehend abgebildeten Figuren eingeritzt. Je nach den Gegenden und Ländern ist die eine oder andere bei den Kindern gebräuchlich, Fig. 3 besonders in England, Fig. 4 in Frankreich. Vor dem Fach Nr. 1 stellt sich der Spieler auf und wirft ein rundes, flaches Steinchen oder noch häufiger eine rundgeklopfte Scherbe in das erste Fach. Die kleine Scheibe, etwa von Größe eines Gulden oder Thalerstücks, darf keine Linie berühren. Der Knabe hüpft auf einem Fuße nach und schnellt mit der Fußspitze des Fußes, auf welchem er hüpft, die Scherbe über die Grundlinie der Figur hinaus. Er hüpft denselben Weg ihr nach und wirft sie nach Nr. 2, sie in derselben Weise hüpfend hinausschnellend. Es darf dabei weder die Scheibe eine Linie berühren, noch beim Fortstoßen auf einer solchen liegen bleiben. Der Fuß darf ebenfalls keine Linie berühren. Die Scheibe darf nicht an der Seite hinausgeschnellt werden, sondern muß die Fächer der Reihe nach passiren, wie sie numerirt sind; wol aber ist es gestattet, daß sie mehrere durch einen kräftigen Stoß durchfliegt, etwa von 4 an bei 1 heraus. Die Arme werden dabei auf

die Hüften gestützt. Bei dem französischen Spiele sind Nr. 4 und 8, bei dem englischen Nr. 7 Freiplätze, in denen der Spieler mit beiden Füßen auftreten und ausruhen darf. Die letzte Nummer ist stets das Paradies und gilt in den deutschen Spielen als Ruheplatz.

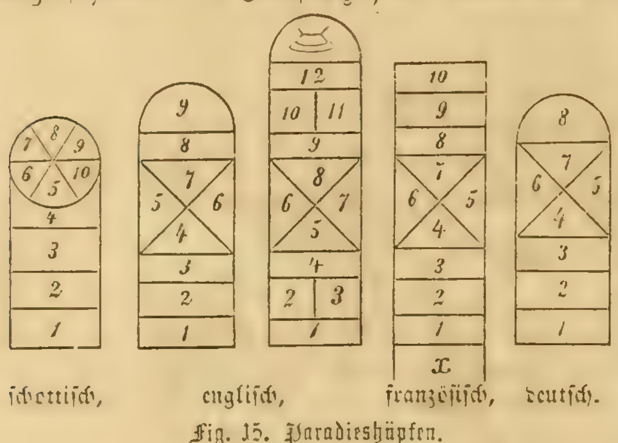


Fig. 15. Paradieshüpfen.

Mitunter wird es beim Beginn des Spieles festgesetzt, daß mit dem linken Fuße hinein und mit dem rechten herausgehüpft wird. Bei einer andern Art des Spieles gilt es als Aufgabe, den Stein bei 1 einzuwerfen und ihn hüpfend nach dem Paradiese zu stoßen. Sobald der Spieler irgend einen Fehler macht, muß er abtreten und sein Kamerad kommt an die Reihe.

Der lahme Fuchs.

[83.] Ein Knabe wird durch Abzählen verurtheilt, der lahme Fuchs zu sein, und ihm durch einen Strich im Boden ein Winkel des Spielplatzes als Fuchshöhle angewiesen. Jeder Mitspielende hat sein Taschentuch zu einem Plumpsack zusammengedreht. Innerhalb seiner Höhle darf der Fuchs auf beiden Beinen stehen, sowie er aber den Grenzstrich überschreitet, muß er auf einem Beine hinken, entweder auf dem linken oder auf dem rechten, je nachdem es festgesetzt wird. Die Mitspielenden necken den Fuchs auf alle Art und suchen ihn zu veranlassen, aus der Höhle hervorzukommen. Er paßt womöglich die Gelegenheit ab, daß einer der Necker unaufmerksam ist, und fährt dann mit weiten Sprüngen hinkend auf ihn los. Gelingt es ihm, einem der Mitspielenden mit seinem Plumpsack einen Schlag zu geben, so ist dieser von dem Augenblicke an „lahmer Fuchs" und wird sofort von Allen nach der Höhle geprügelt. Berührt der Fuchs mit dem zweiten Fuße den Boden, so wird er ebenfalls nach dem Loche geprügelt. Mitunter wird es wol dem Fuchs erlaubt, beim Auslaufen drei Sätze mit abwechselnden Füßen zu thun; da dies aber leicht zu Zank führt, so verdient die obige Regel den Vorzug.

Hinkekampf.

[84.] Sämmtliche Mitspielende hinken, je nachdem es beim Beginn des Spieles festgestellt wird, entweder auf dem rechten oder auf dem linken Fuße. Jeder derselben wählt sich einen Gegner. Die Arme werden über der Brust verschränkt und Einer sucht nun den Andern durch Anstoßen aus dem Gleichgewichte zu bringen. Der Stoß darf jedoch nur von der Seite gegen die Schulter erfolgen, alle andern Stöße sind verboten, besonders solche gegen die Brust. Es entscheidet bei diesem Kampfe nicht immer die bloße Körperstärke, sondern noch mehr die Gewandtheit. Ein schwächerer Kämpfer versteht es oft besser, den

Stößen seines überlegneren Gegners auszuweichen und jenem in etwas gebückter Haltung von unten nach oben einen Stoß kurz danach zu geben, daß dieser das Gleichgewicht verliert. Lustig ist es auch, wenn Einer den Andern scheinbar mit gewaltigem Stoße angreift, ihn dadurch zu starkem Gegenstoßen veranlaßt und sich dann rasch seitswärts wendet, so daß Jener das Gleichgewicht verliert, weil er keinen Stoß erhalten hat. — Noch mehr Geschicklichkeit erfordert der Kampf eines Spielers gegen zwei. Er muß dabei sich vorzüglich in Acht nehmen, daß er nicht zwischen dieselben geräth.

Guten Tag, Herr Nachbar!

[85.] Es ist dieses Hinkespiel zwar nicht so unterhaltend wie der lahme Fuchs, wird aber doch hie und da besonders bei größeren Spielgesellschaften gespielt. Die Spielenden bilden zwei Reihen. Einer beginnt damit, daß er hindurch hinkt und einen mitten in der Reihe Stehenden anredet: „Guten Tag, Herr Nachbar!" Sofort muß dieser ihm hinkend folgen und dabei antworten: „Schönen Dank, Herr Nachbar!" Am Ende der Gasse wendet sich der Eine rechts, der Andere links und Beide hinken außen herum wieder zurück. Beim Begegnen fragt der Erste: „Wie geht's, Herr Nachbar?" — Jener antwortet: „Wie Sie sehen; aber ich habe keine Zeit!" Jeder wählt beim neuen Durchpassiren wieder einen Nachbar auf dieselbe Art, bis schließlich die ganze Gesellschaft hinkt.

Kauermännchen.

[86.] Alle Mitspielenden kauern sich zur Erde mit Ausnahme Eines, welcher stehen muß. Nach Belieben steht der Eine oder Andere auf, neckt und höhnt den Stehenden, und dieser sucht jenem einen Klapps mit der Hand zu geben, ehe er sich wieder niederkauert. Ist letzteres geschehen, so darf er nicht berührt werden; trifft er den Stehenden aber früher, so ist dieser am Spiel und muß stehen.

Bandhüpfen.

[87.] Am besten läßt sich das Bandhüpfen auf einem Spielplatz mit weichem Sand oder weichem kurzen Rasen ausführen. Alle Spieler stellen sich in eine Reihe an das eine Ende des Platzes, die Füße werden durch ein Taschentuch oder ein Band zusammengebunden und am andern Ende des Platzes wird ein Ziel bezeichnet. Wer es hüpfend zuerst erreicht, ist Sieger.

Die wandernden Frösche.

[88.] Die Arme werden in die Hüften gestützt und sämmtliche Spieler kauern sich in eine Reihe hinter einander, Jeder zwei Schritt vom Andern entfernt. Der Erste beginnt auf beiden Fußspitzen kauernd weiter zu hüpfen, die Andern folgen in gleichem Tempo; oder Alle bilden eine Reihe und suchen hüpfend ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Sackhüpfen.

[89.] Auf einer reichberas'ten Wiese lassen sich die Spielenden jeder in einen weiten und langen Sack stecken, der entweder unter den Armen oder auch wol

über den Schuldern zugebunden wird. Sie treten sämmtlich in eine Reihe, bis das Zeichen zum Beginnen des Hüpfens gegeben wird, und hüpfen dann nach dem gesteckten Ziele. Wer es zuerst ergreift, erhält die festgesetzte Belohnung.

[90.] Schlauchhüpfen,

oder Askoliasmos war ein sehr lustiges Spiel bei den alten Griechen, das besonders bei größern Volksfesten mit in Anwendung kam. Aus dem Fell einer Ziege war in der dort gebräuchlichen Weise ein Schlauch gearbeitet und mit Oel oder Wein gefüllt. Außen ward er tüchtig mit Oel bestrichen und dann auf den Boden gelegt. Die Spieler standen im Kreise herum und einer nach dem andern versuchte es, mit einem Fuße darauf zu hüpfen und darauf stehen zu bleiben, ja wenn irgend möglich auf einem Beine darauf zu tanzen. Wem es gelang, der bekam den Schlauch sammt seinem Inhalte als Belohnung. Als eine Nachahmung dieser Belustigung hat man hie und das Springen auf eine aus Holz gemachte Flasche (kleine Walze) versucht.

Apfelhüpfen.



Fig. 16. Apfelhüpfen.

[91.] Am Anfange des vierzehnten Jahrhunderts war ein lustiges Hüpfespiel gebräuchlich, das man gegenwärtig ohne Bedenken gelegentlich auch einmal versuchen kann. In der Mitte des Zimmers oder an einem Baumaste im Garten hing man an einer Schnur einen Apfel, eine Orange, Birne oder ähnliche Frucht auf etwa in der Scheitelhöhe der Mitspielenden. Letztere versuchten nun mit Lippen oder Zähnen die Frucht bei einem Sprunge zu fassen und wem dies gelang, dem gehörte sie als Belohnung. Nebenstehendes Bild ist einem alten Werke jener Zeit entlehnt.

Stockspringen.

[92.] Unter der Schweizer Jugend ist eine lustige Springübung als „Steckli-springen" oder „Geißgumpen" in Gebrauch. An einem mäßig geneigten Abhange werden in bestimmten Entfernungen biegsame Ruthen von 2 bis 3 Fuß Höhe aufgestellt, statt derselben auch wol links und rechts Zweiggabeln, in denen dünne Ruthen querüber liegen. Ein Knabe nach dem andern läuft vom Abhange herab und muß die Ruthen überspringen, ohne anzustoßen oder sie herabzuwerfen. Wer letzteres thut, muß zur Strafe Gasse laufen. Alle Spieler stellen sich dabei in zwei Reihen auf, so daß sie eine schmale Gasse bilden, durch welche der Delinquent hindurch muß. Jeder giebt ihm dabei mit der flachen Hand einen Schlag auf den Rücken. Wer ihn fehlt, wird ebenfalls zum Gasselaufen verurtheilt. Springen um die Wette läßt sich auf dem Spielplatz sehr leicht ausführen, auch wenn kein Springgraben vorhanden wäre, der allmälig breiter wird. Man legt eine Gerte oder einen Stein als Marke,

von welcher an gesprungen werden muß, und zwei Knaben machen die Schiedsrichter, bezeichnen die Stelle, welche jeder Springer beim Niederspringen erreichte, und entscheiden danach, wer der beste Springer ist (s. Anfangsbild).

[93.] Auf dem Turnplatz sind zum Einüben der verschiedenen Springarten zweierlei Vorrichtungen angebracht. Die eine ist der Springgraben. An dem einen Ende ist derselbe etwa eine Elle, an der andern bis 9 Ellen breit. Innen ist er gegen 1 Elle tief und zur Hälfte mit weichem Sand oder Lohe ausgefüllt. Die Springer versuchen an der schmalen Stelle zunächst ohne Anlauf hinüber zu schnellen, an den breitern Stellen nehmen sie einen Anlauf von 10 bis 15 Schritt. Sie beginnen mit dem Anlaufen in mäßigem Trab und steigern die Schnelligkeit, je näher sie dem Graben kommen. Beim Abspringen suchen sie sich mit beiden Beinen gleichzeitig einen Schneller zu geben. Noch wichtiger ist es aber, auf das Niederspringen zu achten. Wer bei demselben auf die Fersen aufstampft, kann sich schwer, sogar tödtlich verletzen. Der Körper darf dabei auch nicht rückwärts gebogen sein, sondern nur etwas nach vorn. Beide Füße müssen sich beim Niederspringen schließen und gleichzeitig mit den Spitzen und den Ballen den Boden berühren. Dabei müssen die Kniee zwar federnd etwas gebogen, aber doch kräftig genug angespannt sein, daß der Körper nicht etwa zusammengestaut wird. Sehr wichtig ist dies vorzüglich beim Springen von oben nach der Tiefe. Wer es hierbei versieht, kann sich leicht mit den Knieen gegen das Kinn stoßen.

[94.] Die zweite Vorrichtung ist ein Springseil, das an jedem Ende ein Sandsäckchen trägt. Es wird auf Pflöcke aufgelegt, die in Löcher zweier senkrechter Pfosten eingesteckt werden. Die untersten Löcher der Pfosten sind etwa in Kniehöhe über dem Boden, die höchsten mannshoch. Man legt zunächst das Seil auf die untersten Pflöcke, stellt sich einen Schritt davor und schnellt, mit beiden Füßen gleichzeitig abstoßend, darüber. Beim Aufspringen müssen die Füße ebenfalls wieder geschlossen sein und gleichzeitig den Boden mit den Zehen und Ballen treffen. Sowie man die Höhe des Springseiles steigert, nimmt man auch einen weitern Anlauf.


Fig. 17. Springseil.

[95.] Noch höher und weiter als aus freiem Sprunge kann man mit Hülfe einer Springstange kommen. Eine solche muß etwa eine Elle länger sein als der Springende, dabei fest und stark genug, daß sie nicht zerbricht, sondern die ganze Körperlast tragen kann. An dem untern Ende bringt man einen Eisenstachel mit Beschläge an. Eine Hand wird oben in Kopfhöhe angesetzt, die andere in der Höhe der Hüfte. Wenn man die linke Hand zu oberst setzt, so muß man auch beim Springen mit dem linken Fuße abstoßen. Faßt man mit der rechten Hand zu oberst, so stößt auch der rechte Fuß ab.

Etwas Uebung erfordert es, daß man beim Aufspringen die Stange in den Boden einsetzt und gleichzeitig abspringt. Am meisten hat man darauf zu achten, daß während des Aufschwingens die Stange an den Körper angezogen wird. Man darf nicht die Arme steif halten, sonst entfernt sich die Stange vom Körper, sondern man muß letztere fest fassen und sich auf sie stützen. Springt man über das Springseil, so läßt man entweder die Stange fallen, sobald der Niedersprung beginnt, oder man nimmt sie mit.

[96.] Für Völkerschaften, die sich vorzugsweise mit Jagen beschäftigen, hat eine tüchtige Uebung mit der Springstange großen Werth, da sie mit Hülfe derselben über Wassergräben und Klüfte hinwegsetzen können. Springübungen sind deshalb z. B. bei den Burjäten am Baikal-See in Ostasien zu besonderen Vergnügungen geworden. Man springt dabei mit dem Springstock gegen einen Baumstamm, so daß man den letzteren mit dem Fuße berührt. Die Stelle, welche der Fuß trifft, wird durch einen Schnitt in der Rinde bezeichnet und Jeder sucht eine Ehre darin, seinen Schnitt am höchsten zu haben.

[97.] Ein Springkunststückchen für Knaben, das sich an jeder alten Mauer ausführen läßt, ist folgendes: du nimmst einen Anlauf von einigen Schritten gegen die Mauer und springst mit einem Fuße gegen dieselbe; hierbei stemmst du die Spitze des Fußes gegen die Mauer in einer Höhe von etwa zwei Fuß und schwingst dich mit dem andern Fuße darüber hinweg, ohne die Stange loszulassen. Du wirst dich natürlich hüten müssen, daß du nicht umfällst.

Reifsprung.

[98.] Ein Reif, der reichlich halb so hoch ist, wie der Spielende, wird mit beiden Händen gefaßt und unter beiden Füßen gleichzeitig durchgeschwungen, indem man auf den Fußspitzen leicht etwas in die Höhe hüpft. Eine geeignete Drehung der Hände bringt den Reif über den Kopf wieder nach vorn und macht ihn zum Durchspringen abermals bereit. Anfänglich wird dies Springen beim Stillstehen geübt; nachdem es auf diese Weise gelingt, wird es im Laufen versucht und zwar zunächst bei dem vierten Schritt, dann bei jedem dritten u. s. w.

[99.] Es folgen dann mehrere Veränderungen des Reifschwingens und Springens: der Reif wird zuerst über den Kopf geschwungen und von hinten nach vorn unter den Füßen durch.

Dann wird der Reif nur mit der rechten Hand, nachher nur mit der linken gefaßt und in beiderlei Weise geschwungen. Schließlich faßt jede Hand einen besondern Reif und das Springen folgt abwechselnd, bald durch den einen, bald durch den andern. Es kommt bei diesem Spiel nicht nur auf Geschicklichkeit im Sprunge, sondern auch auf Beweglichkeit des Handgelenkes an.

[100.] In München halten um Fastnachten die Böttcher einen lustigen Umzug, welcher der Schäfflertanz genannt wird und bei welchem eine Hauptperson auch das Reifschwingen spielt. Dieser hält in jeder Hand einen Reif, in welchem drei gefüllte Weingläser stehen. Er muß diese so geschwind über den Kopf und unter den Füßen durch schwingen, daß kein Glas herabfällt und kein Tröpfchen

Wein verschüttet wird. Zugleich muß er auch die Gesundheiten der Herren, vor welcher Hause man sich gerade befindet, ausbringen. Seine Kameraden sind wie er in eigenthümlicher Tracht. Sie haben eine grüne Mütze auf dem Kopfe, mit weißen und blauen Federn geschmückt, tragen ein schwarzes Halstuch, eine rothe Jacke, weiße Weste, schwarze kurze Hosen, ein gelbes Schurzfell, weiße Strümpfe und Schuhe mit silbernen Schnallen. Nach der Melodie der Musik führen sie einen Tanz auf und schwingen dabei halbkreisförmige Reifstäbe, welche mit Buchsbaum und Bändern umwickelt sind.

[101.] Statt eines Reifes kannst du auch ein Stückchen spanisches Rohr (Rotang) von einem Fuß Länge zwischen beide Hände oder die Fingerspitzen nehmen und wenn du im Reifspringen Uebung hast, wirst du auch darüber
[102.] springen können. Hernach nimmst du eine thönerne Tabakspfeife auf dieselbe Weise und springst darüber, und als Meisterstück springst du über die bloßen Hände, die du zusammenfaltest.

Seilsprung.

[103.] Der Seilsprung ist dem Reifschwingen ähnlich, nur noch leichter als letzterer. Das Seil, welches hierzu gebraucht wird, muß so lang sein, daß es bis zur Erde herabreicht, wenn der Spieler beide Enden in den Händen hält und letztere bis zur Achselhöhe emporhebt. In der Mitte umwickelt man das Seil gern entweder mit Bindfaden oder Zeug, es erhält dadurch einen bessern Schwung und wird gleichzeitig vor dem Durchschlagen bewahrt. Das Seil wird in Schwung versetzt und dann mit beiden Füßen gleichzeitig darüber gesprungen. Gelingt dies bei jedem Umschwunge des Seiles gut, so wird es rückwärts geschwungen und darüber gehüpft, so daß es den Bogen von vorn über den Kopf weg beschreibt und von hinten unter den Füßen wieder hindurch schlüpft. Geht dies ebenfalls beim Stillstehen gut, so werden beide Uebungen laufend versucht. Zuletzt schwingt man das Seil so rasch und springt so hoch, daß es bei jedem Sprunge zweimal unter den Füßen wegsaust. Zur Bequemlichkeit können auch an den Seilenden Handgriffe befestigt sein.

Großes Schwungseil.

[104.] Während das eben beschriebene Seilspringen nur von einer Person ausgeführt wird, welche das Seil sich selbst schwingt, bietet das große Schwungseil Unterhaltung für eine ganze Gesellschaft. Zwei Spieler fassen das Seil jeder an einem Ende. Es ist etwa 12 bis 16 Fuß lang und gegen ¼ bis ½ Zoll dick. Die Hände werden bis zur Achselhöhe gehoben und das Seil so locker gehalten, daß es in der Mitte den Boden streift. Ist es in Schwung versetzt, so tritt ein Mitspieler so nahe heran, daß das Seil an seinem Gesicht vorbeistreift. Unmittelbar nach dem Vorbeischwingen läuft er bis zu der Stelle, an welcher das Seil den Boden zu streifen pflegt, und so wie dieses beim Umschwingen ihm nahe kommt, springt er mit beiden Füßen auf den Zehen empor, um dem Seil unter sich Durchgang zu gestatten. Wer hierbei zu unentschlossen oder zu lang-



Fig. 18. Schäfflertanz in München.

sam verfährt, wird durch das schwingende Seil selbst bestraft, das ihm einen Schlag auf den Rücken versetzt. Es darf nicht furchtsam gebückt gelaufen werden, sondern stets aufrecht; beim Hüpfen werden die Arme auf die Hüfte gestützt.



Fig. 19. Seilspringen.

[105.] Die hierbei möglichen Veränderungen sind noch zahlreicher als beim
kleinen Schwungseil, z. B. es läuft bei jedem Umschwunge des Seiles ein
[106.] Spieler dem Seile nach und jenseits wieder heraus. Ein gewandter
Spieler läuft bis zur Mitte und schnell auf derselben Seite wieder heraus, ehe
das Seil ihn treffen kann. Es wird auf einem Beine hindurchgehinkt, zunächst
[107.] auf dem rechten Fuße, dann auf dem linken. Das Durchlaufen geschieht
paarweise mit angefaßten Händen. — Schwieriger ist das Einlaufen in das Seil
[108.] von der entgegengesetzten Seite, gegen das geschwungene Seil. Es wird
eingelaufen, darüber gesprungen und herausgelaufen, oder mehreremals ge-
[109.] sprungen. Am schwierigsten ist es, bei entgegengeschwungenem Seile
einlaufen, umkehren und auf demselben Wege zurückzulaufen, da hierzu nur
höchst kurze Zeit gegeben ist. Das Hinein- und Herauslaufen muß bei allen die-
sen Uebungen stets in der Mitte des Seiles geschehen, nie darf nach einem der
Seilschwinger hin gelaufen werden. Zwei Spieler können ein Seiljagdspiel
[110.] aufführen. Sie treten auf entgegengesetzten Seiten an. Der Eine läuft
dem fortschwingenden Seile nach, um den Gegenüberstehenden zu fangen, so
lange derselbe sich noch außerhalb befindet. Jener dagegen läuft springt ihm
entgegen, sowie dann über das Seil, das an seinem Gesichte vorbeiging.

Er sucht nach der entgegengesetzten Seite zu gelangen. Dann wechselt das Manöver so oft, bis es dem Einen gelingt, den Andern außerhalb zu treffen.

Seiltanz.

[111.] Es ist hier nicht von einem Tanzen auf gespanntem Seile die Rede, sondern nur von einem Springen über einen langen Faden, an dessen Ende ein Schwungbeutel (ohne harten, verletzenden Inhalt) befestigt ist. Ein geübter Mitspieler faßt das andre Ende der Schnur und schleudert den Beutel im Kreise herum, ohne ihn auf der Erde anstreifen zu lassen. Die übrigen Spieler vertheilen sich gleichmäßig im Umfange des Schwingungskreises, lassen den Beutel vorher gehörig in Schwingung kommen und treten erst dann ein, um in die Höhe zu springen, sobald der Beutel zu ihnen kommt. Der Sprung muß hinreichend hoch geschehen, sonst schlingt sich Schnur und Beutel um die Beine.

Geübte Läufer und Springer führen zur Abwechselung auch einen Kreislauf aus, dem schwingenden Beutel entgegen. Eine fernere Aufgabe besteht darin, während des Schwingens in den Schwungkreis einzulaufen und von dem Schwinger ein Tuch, eine Kugel u. dgl. wegzunehmen, dann eben so rasch wieder heraus zu laufen, ohne von dem Beutel eingeholt zu werden.


Fig. 20. Bocksprung.

[112.] **Das Bockspringen**

ist für kräftige und gewandte Knaben von ungefähr gleicher Größe und Stärke geeignet. Der erste Spieler stellt sich mit etwas gespreizten Beinen und vorwärts gebeugtem Körper. Der Kopf wird gesenkt und die Arme auf die Kniee gestützt. Der zweite Spieler nimmt einen kleinen Anlauf und springt dicht vor dem Dastehenden mit beiden Füßen empor, faßt mit den Händen die Schultern des Andern und springt über den Kopf desselben wieder herab. Das Niederspringen muß, wie bei allen Springern, überhaupt stets auf die Fußspitzen geschehen. Sechs bis acht Schritt davon stellt sich der Springer in ähnlicher Stellung wie sein Vormann auf, und der Dritte hat über Beide zu springen. So bildet sich schließlich eine Reihe aus sämmtlichen Mitspielern, von denen der Letzte über alle Uebrigen zu springen hat.


Fig. 21. Hammelsprung.

[113.] Viel schwieriger als dieser Bocksprung ist der sogenannte Hammelsprung auszuführen, bei welchem der Springende in der Weise über den gebückt Dastehenden zu voltigiren hat, wie es die Abbildung (Fig. 20) zeigt.

[114.] Eine Springbelustigung, die dem Fremden höchst gefährlich aussieht, ist bei den Arabern gebräuchlich. Einer derselben führt mit der scharfen Säbelklinge einen raschen Hieb nach den Füßen des Gegenüberstehenden und der Letztere springt so gewandt

und hoch in die Höhe, daß die Waffe unter ihm wegsaust. Ein zu niedriger oder verspäteter Sprung würde freilich den Verlust eines oder beider Füße nach sich ziehen, so daß wir diese Belustigung schwerlich für unsere Knaben als Spiel empfehlen werden; allenfalls können sie eine dünne Gerte statt des Säbels gebrauchen.

Das lange Roß.

[115.] Der größte Mitspielende stellt sich senkrecht gegen eine Wand und lehnt die Hände gegen dieselbe; der Nächstgrößte stützt seinen Kopf in gebückter Stellung gegen Jenes Rücken, an ihn schließt sich in derselben Stellung die Hälfte der Uebrigen. Die noch übrigbleibende Hälfte der Spieler muß aus den kleinsten und leichtesten Leuten bestehen. Von diesen nimmt Einer nach dem Andern einen Anlauf, springt zunächst auf den Rücken des letzten der Dastehenden und avancirt von Einem zum Andern, bis jeder Kopfhänger seinen Reiter hat. Dann setzt sich das Omnibuspferd in Bewegung, mit oder ohne Musik, bis schließlich die Lastträger müde werden und ihre Bürde abschütteln.



Fig. 22. Das lange Ross.

Vergnügungen und Uebungen mit dem hölzernen Pferd.

[116.] Auf dem Spiel- oder Turnplatz, der mit weichem Sand bedeckt ist, steht das hölzerne Pferd; dies ist ein rundes Stammstück von Pferdelänge, unten mit vier tüchtigen Beinen fest im Grunde stehend, daß es nicht wankt. Es ist so hoch, daß der Bursche mit seiner Nase an den Rücken des Pferdes reicht. Kopf und Schwanz daran sind nicht nöthig, wol aber zwei Leisten querüber, welche den vordern und hintern Sattelrand darstellen. Um Verletzungen zu verhüten, wird der Rücken des Rosses und der Sattel auch wol gepolstert, sei es auch nur mit Stroh und grobem Linnenzeug. Steigbügel bleiben weg, denn der junge Ritter soll eben lernen, ohne sie sein Pferd zu besteigen. Zuerst lernt er das Aufschwingen in den Sattel. Er stellt sich an eine Seite des Rosses, faßt mit jeder Hand einen Sattelrand und schwingt sich hinauf, so daß der Leib auf den steifen Armen ruht und die Beine leicht an der einen Seite herabhängen. Der Oberkörper wird aufrecht gehalten und die Kniee gerade. Dann läßt sich der Bursch wieder hinab und wiederholt dasselbe Stück mehreremal. Beim Abspringen achte er darauf, daß er jedesmal auf beide



Fig. 23. Aufsteigen.

Fußspitzen zu stehen kommt, nie auf die ganzen Fußsohlen oder gar auf die Fersen.

117. Hast du dieses Auf- und Abschwingen geläufig einexerzirt, so gehst du zu einer folgenden Uebung weiter. Du schwingst dich zunächst ebenso auf, wie beim ersten Male, aber während des Aufspringens hebst du das rechte Bein so hoch, daß es mit dem linken einen rechten Winkel bildet; dann spreizest du überhaupt beide Beine beim Emporschwingen so weit als möglich auseinander. Gelingt dir dies schließlich mit Leichtigkeit, so schwinge dich abermals mit gespreizten Beinen empor, ruhe auf den Armen einen Augenblick, schlage das rechte Bein über den Sattel, indem du die rechte Hand lüftest, und du wirst so fest sitzen wie Don Quixote auf seinem Rozinanto, oder Alexander der Große auf dem Bukephalos. — Beim Abspringen fassest du mit der linken Hand fest den vordern Sattelrand, die rechte stützest du auf den Sattel, hebst den Körper und schwingst dich mit steifen Beinen empor. So springst du hernieder zum Grund auf die Fußspitzen und hältst dich mit der rechten Hand dabei am Sattel an.


Fig. 24. Aufsitzen.


Fig. 25. Auf's Knie springen.

118. Jetzt folgen Uebungen im Sattel, den Leib zu schwingen. Springe zunächst am Pferde empor, als wolltest du aufsteigen, die Hände an den Sattelrändern, halte dabei aber den Leib etwas vom Pferde ab, laß dich dann wieder an den Armen nieder, ohne bis zur Erde zu kommen, und ziehe dich abermals empor. Dann setze dich in den Sattel, fasse mit beiden Händen den vordern Sattelrand und hebe den ganzen Körper mehreremale so hoch, als du kannst. Geht diese Uebung gut und tragen die Arme kräftig den Körper, so schwinge dabei den Leib vorwärts und rückwärts; es ist dies zwar ein schwer Stückchen Arbeit, aber eine vortreffliche Uebung für die Arme. Du übst dies oftmals und bringst es endlich so weit, daß du die Füße über dem Rücken des Pferdes gegen einander schlagen kannst.

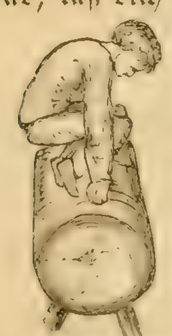

Fig. 26. Auf beide Füsse springen.


Fig. 27. Im Sattel aufspringen.

119. — Nun kommen eine Anzahl Knieübungen. Du stehst neben deinem Schlachtroß zur Seite, fassest die Sattelränder mit den Händen, schwingst dich hinauf und bringst das rechte Knie auf den Sattel. Gelingt dies, so versuchst du dasselbe Stückchen auch mit dem linken Knie, zuletzt mit beiden Knieen. Du ruhst nicht, bis Alles gut von Statten geht. — Dann fassest du abermals die Sattelknöpfe mit den Händen und schwingst dich noch höher

hinauf, so daß du mit beiden Fußspitzen auf den Sattel zu stehen kommst. Kniee jetzt mit beiden Knieen querüber auf den Sattel, lehne dich nach der Seite gut vor und springe dann auf, so daß du auf den Sattel mit beiden Füßen zu stehen kommst. Es ist dies Stückchen nicht sonderlich schwer, erfordert aber etwas Courage.

[120.] Setze dich hinter den Sattel, fasse mit der linken Hand den vorderen Sattelrand und mit der rechten Hand den hinteren, hebe den Körper auf den Armen empor und schwinge ihn rings um das Pferd nach vorn, so daß du vor den Sattel zu sitzen kommst, auf das Genick des Rosses. Wechsele dann die Hände und schwinge dich in derselben Weise wieder zurück. Bei dem Holzpferde darfst du dergleichen schon wagen, es wird nicht leicht scheu.

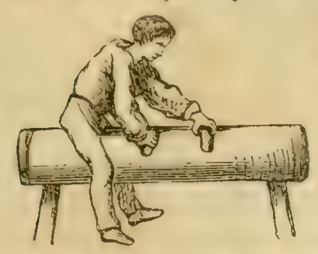


Fig. 28. Hinter den Sattel springen.

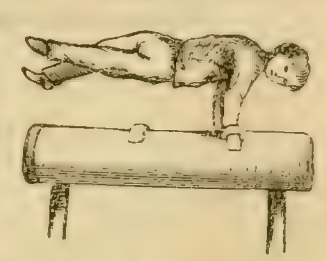


Fig. 29. Umdrehen.

[121.] Fasse mit beiden Händen den vorderen Sattelrand, hebe den Leib empor und schwinge dich gut aufwärts, so daß der Körper wagerecht liegt. So wie du am höchsten bist, wende den Leib herum und wechsele die Füße, damit der rechte Fuß links kommt und der linke rechts. Auf diese Art wirst du beim Niedersetzen umgekehrt im Sattel sein, mit dem Kopf nach dem Schwanz des Pferdes zu, wenn dieses nämlich einen Schwanz hätte. Du fassest mit beiden Händen den hinteren Sattelrand und wiederholst dasselbe Stück, dann kehrst du in den früheren Sitz
[122.] wieder zurück. — Stelle dich wiederum an den Boden neben dein treues Roß, fasse mit jeder Hand einen Sattelrand, schwinge dich empor und stecke das rechte Bein zwischen den Armen hindurch auf den Sattel. Nachdem du etwas ausgeruht hast, ziehst du das rechte Bein wieder zwischen den Armen hindurch zurück und gelangst zur Erde. Das linke Bein blieb bei dieser Uebung ruhig herabhängen. Geht dies Exerzitium mit dem rechten Beine geläufig, so kommt das linke in der-
[123.] selben Weise an die Reihe des Durchsteckens und Zurückziehens. — Fasse die Sattelränder mit beiden Händen, schwinge dich vom Boden aus auf das Pferd hinter den Sattel, und zwar in der Weise, daß du beide Beine auf derselben Seite des Pferdes läßt. Du sitzest auf ihm, wie die Damen zu sitzen pflegen. Schwinge dich von hier aus wieder hinab zur Erde und in derselben Weise nach vorn vor den Sattel. — Ein schwieriger Sprung ist folgender: Du fassest die beiden Sattelränder wie gewöhnlich, schwingst dich empor und

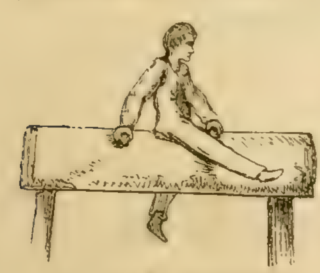


Fig. 30. Beindurchstecken.



Fig. 31. Damensitz.

kreuzest droben die Füße, wie es auf der vorstehenden Abbildung (Fig. 31) zu sehen ist. Du steckst die Beine zwischen den Armen während des Sprunges durch und kommst auf der entgegengesetzten Seite wieder zur Erde nieder.



Fig. 32. Sprung mit gekreuzten Füßen.

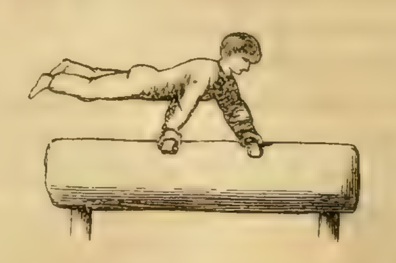


Fig. 33. Schwung über das Pferd.

[124.] Nimm einen kurzen Anlauf, fasse die Sattelränder wie gewöhnlich mit beiden Händen, mit jeder Hand einen, hebe den Körper hoch und schwinge dich mit gestreckten Beinen frei über das Roß hinweg, so daß du auf der entgegengesetzten Seite wieder zur Erde kommst. Die Kniee werden dabei hübsch gerade gehalten. — Setze dich rittlings auf das Pferd hinter den Sattel, fasse den hintern Sattelrand mit beiden Händen, hebe dich empor und springe über das Schwanzende des Pferdes herab.

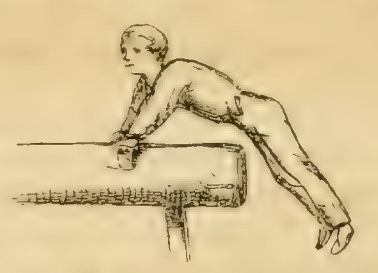


Fig. 34. Hinten herabspringen.

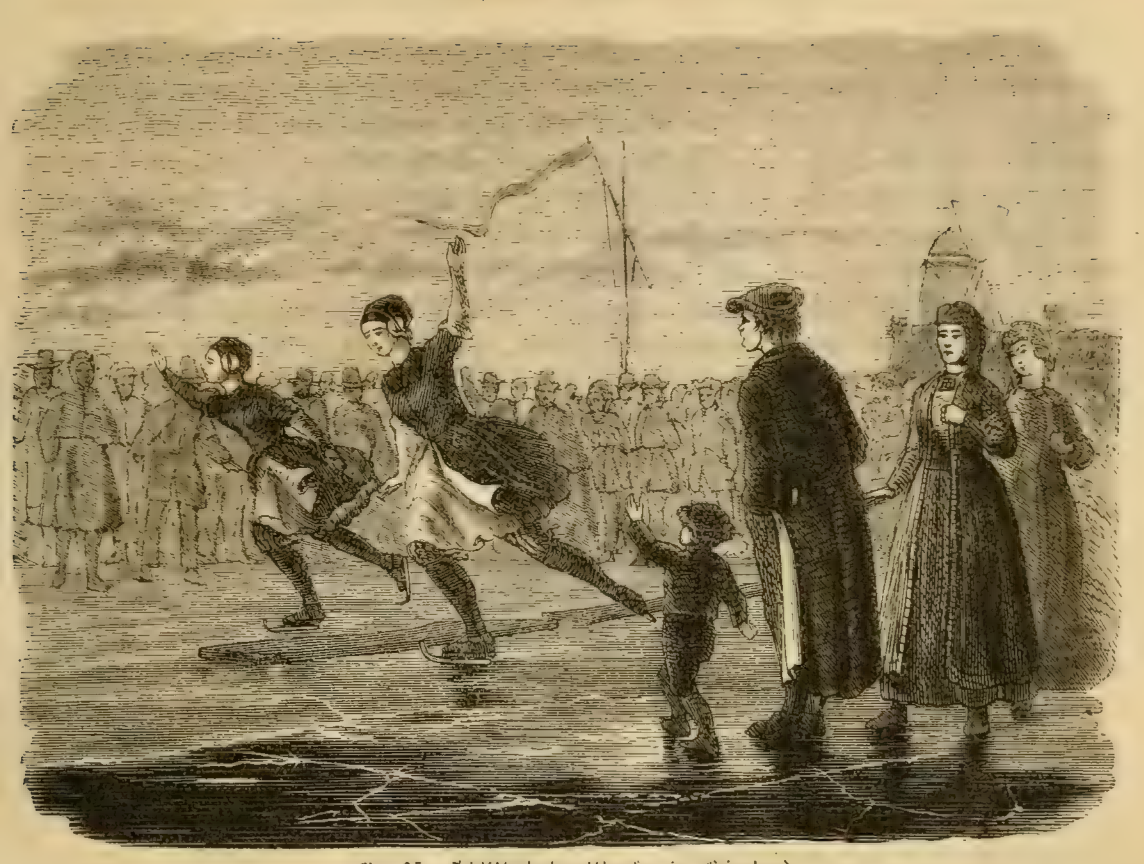


Fig. 35. Schlittschuhwettlaufen in Friesland.

Turnspiele und andere Körperbelustigungen.

Schlittschuhlaufen und andere Eisvergnügen.

[125.] Mögen die heißen Länder der Erde auch mancherlei Herrlichkeiten vor unsrer Heimat voraus haben, eins entbehren sie doch, nämlich die zahlreichen Vergnügen, welche ein schöner Eisspiegel gewährt. Kaum hat es ein paar Male des Nachts tüchtig gefroren und der Teich oder die überschwemmte Wiese sich mit einer Eisdecke belegt, so kommen auch gewöhnlich die Knaben schon an das Ufer, um zu prüfen, ob das Eis wol trägt. Sie wissen, daß es eine höchst gefährliche Geschichte ist, ins Eis einzubrechen, und daß Derjenige gewöhnlich unrettbar verloren ist, der unter dasselbe geräth. Dort ist alle Kunst des Schwimmens unnütz und Hülfe kann selten Jemand leisten. Ist das Eis noch schwarz und biegsam, oder ist es weiß und hohlklingend, als Zeichen, daß das Wasser unter ihm sich zurückgezogen hat, so trägt es nur wenig. Die Knaben schleppen den größten Stein herzu, den sie tragen können, und schleudern

ihn in hohem Bogenwurf nach der Mitte des Spiegels. Klirrt er mit hellem, scharfem Ton auf und prallt tanzend auf der glatten Fläche fort, ohne Sprünge hervorzurufen, so wagt sich wol ein besonders leichter Bursche etwas näher, läßt sich von den Kameraden halten und untersucht es durch Aufstampfen noch genauer. Am besten ist es freilich, wenn ein Erwachsener in zweifelhaften Fällen ein Loch haut und die Stärke des Eises prüft. Hat es mehr als 2 Zoll Dicke, so ist es auch leidlich wagbar; hat es weniger Dicke, so bleibe man hübsch weg. Wer ja durch die Noth einmal gezwungen sein sollte, verdächtiges Eis zu passiren, der suche wo möglich ein langes Holz, eine Stange u. dgl., zu bekommen und als Rettungsmittel bei etwaigem Einbrechen mitzunehmen. An Plätzen, wo man Schlittschuh fährt, hält man deshalb auch wol eine lange, leichte Leiter in Bereitschaft, um sie sofort auf dem Eise entlang Demjenigen zuzuschieben, der etwa durchbricht.

Prächtige Unterhaltung gewährt schon das Schlittern oder Schusseln, was jeder Knabe auf den gefrorenen Wasserläufen und Pfützen der Straße in allen möglichen Formen einübt, stehend und kauernd. Auf einer größern Eisfläche kauern sich auch wol mehrere Bürschchen hinter einander und halten sich aneinander fest. Der vorderste nimmt ein Tuch oder ein Stöcklein in die Hand, andere Knaben fassen an diesem fest, und im Trabe geht's über die Eisbahn dahin, der ganze Zug wie ein Dampfwagen hintennach.

Auch zum Schlittschuhlaufen werden Vorstudien getrieben. Im 13. Jahrhundert, so erzählen die Geschichtschreiber, banden sich die englischen Knaben Knochenstücke (Schienbeinknochen von Thieren) unter die Schuhe, schoben sich dann mit einem langen Stab, der einen eisernen Stachel hatte, fort und flogen dadurch über die Eisfläche, wie Vögel in der Luft, oder wie ein Pfeil von der Armbrust. Bevor unsern Knaben der Weihnachtsmann das erste Paar Schlittschuhe beschert hat, versuchen sie es wol ähnlich mit einem Stein, den sie unter den Fuß nehmen, um sich im Gleiten zu üben, bis endlich der ersehnte Tag naht, wo die neuen Schlittschuhe zum ersten Male angeschnallt werden.

Es ist beim Schlittschuhlaufen eine Hauptsache, daß die Schlittschuhe gut gebaut sind und festsitzen. Das Holz muß von der großen Zehe an bis zum Ende der Ferse reichen, die Eisen dürfen aber für Anfänger nicht zu hoch sein, damit der Fuß nicht so leicht umknickt. Ein halber bis Dreiviertel-Zoll Höhe bei ein Viertel-Zoll Dicke ist gut geeignet. Die untere Kante des Stahles darf nicht völlig wagerecht sein, sondern muß sich in schwachen Bogen sowol nach vorn, als auch nach hinten zu etwas aufbiegen. Die Holländer Landleute haben an ihren Schlittschuhen vorn mitunter Spitzen von 6 Zoll Länge, die sich in hohen Bogen aufbiegen. Es sind dieselben von Vortheil, wenn die Fahrt über sehr unebenes Eis geht, auf dem obenein stellenweise Schnee liegt. Jene Leute schaffen oft ihre Waaren, auf den Schlittschuhen laufend, nach den Städten zu Markte. Die untere Seite des Stahles ist auch gewöhnlich mit einer flachen Längsrinne versehen, so daß die beiden Ränder jedes Stahls desto schärfer ins Eis eingreifen. Man hat zwar auch Schlittschuhe mit ganz glatten

Stählen, das Laufen mit denselben erfordert aber eine besondere Einübung. Je härter der Stahl ist, desto besser ist er. Sehr hübsch sind diejenigen Schlittschuhe, welche unmittelbar an Stiefeln oder Schuhe festgemacht sind, so daß man sie nicht erst anzuschnallen braucht. In der Art der Befestigung finden zahlreiche Abweichungen statt, alle laufen aber darauf hinaus, daß der Schlittschuh fest sitzt, ohne den Fuß schmerzhaft zu drücken und stark zu beengen. Sind beide Schlittschuhe festgeschnallt, so stampft man mit jedem Fuß ein paar Mal fest auf, damit sich die Fersstachel des Schuhes fest in den Stiefelabsatz eintritt. Hohe Stiefelabsätze eignen sich schlecht zum Anschnallen der Schlittschuhe.

[126.] Manche beginnen ihre Schlittschuh-Uebungen damit, daß sie erst einen Schlittschuh an einen Fuß schnallen und mit dem andern unbewehrten Fuße sich forthelfen. Sie gewöhnen sich dadurch daran, auf einem Fuße fortzugleiten, und behüten sich zugleich vor zu häufigem Hinstürzen auf's Eis.

Andre Schlittschuhlehrer tadeln diese einbeinigen Vorübungen als nachtheilig und empfehlen, sofort beide Füße zu bewehren und sich vielleicht von einem oder zwei geübten Freunden an den Händen geleiten zu lassen. Steht der Schüler leidlich aufrecht, ein klein wenig nach vorn geneigt, so versucht er sich darin, mit den Füßen abwechselnd kurze Gleitungen zu machen, keine Schritte, sondern in der Art, als ob er mit je einem Fuße schlittern (schusseln) wollte. Die Kniee mag er zunächst ein wenig beugen, die Hüftgelenke dabei aber anspannen und die Beine nicht grätschen lassen. Der Körper legt sich jedesmal etwas nach dem Fuße über, welcher gleitet. Allmälig werden die einzelnen Gleitungen länger. Der abstoßende Fuß wird stark auswärts gewendet und setzt sich in einem rechten Winkel gegen den fahrenden, nachdem der abstoßende an den ausstreichenden heran- und etwa zwei Zoll weit vom Eise heraufgezogen ward.



Fig. 36. Anschnallen des Schlittschuhes.

Sobald als möglich sucht man dem Körper eine freie, gerade Haltung zu geben, fährt nicht mit gebogenem Rücken (Katzenbuckel), schleudert die Arme nicht zu viel, sondern gewöhnt sich, sie über die Brust oder auf den Rücken zu legen. Die Kniee müssen federnd und schwungkräftig sein und der ganze Körper beim Fahren allmälig in eine wiegende Bewegung kommen.

Man hüte sich, mit dem Abstoßefuße nach der Seite zu gehen oder gar nach hinten auszuschlagen. Ist man durch eine Anzahl abwechselnder Gleitungen in gehörigen Schwung gekommen, so zieht man beide Füße nahe aneinander, richtet sie aber dabei weder einwärts noch auswärts, sondern gleichlaufend mit einander, und gleitet so eine Strecke auf dem Eise fort.

Will man den Lauf hemmen oder ganz anhalten, so neigt man den Körper nach vorn und hebt die Fußspitzen; dadurch greifen die hintern scharfen Enden des Stahls der Schlittschuhe in das Eis schneidend ein.



Fig. 37, 38, 39, 40. Schlittschuhläufer.

Bei heftigem Winde schützt man Mund und Nase durch ein leichtes vorgebundenes Tuch, und bei scharfer Kälte thut man auch wohl, nach beendigter Fahrt wärmere Kleidung überzuwerfen, um sich, da man beim Fahren sehr erhitzt wird, nicht nachträglich auf dem Heimwege zu erkälten.

Das Schlittschuhlaufen läßt große Abwechselung zu. Hat man es an der Hand eines Freundes oder auf eigene Faust erst zu einiger Fertigkeit gebracht, so läuft man mit den Kameraden um die Wette und versucht nachher allerlei künstliche Fahrarten. Wir führen einige derselben an.

[127.] Das Umdrehen hat keine besonderen Schwierigkeiten; man zieht dabei den einen Fuß um den andern herum und dreht den ganzen Körper mit rascher Wendung.

[128.] Eine eigenthümliche Fahrweise entsteht durch das Uebersetzen der Füße. Ein Fuß setzt sich abwechselnd über den andern und beschreibt dann eine Bogenlinie, während sich der Körper nach der Innenseite des Bogens neigt, also abwechselnd hin und her wiegt.

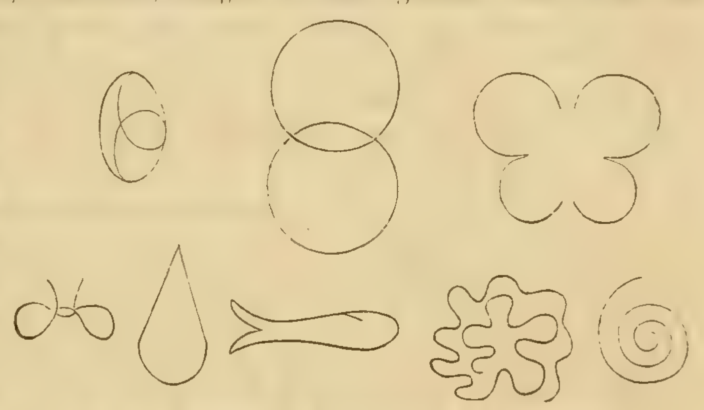


Fig. 41, 42. Schraubenlinie auslaufen.

[129.] Der Bogenlauf auswärts oder das Holländern ist eine der schönsten und kühnsten Fahrweisen. Der gleitende Fuß wird dabei stark auswärts gehalten; der Körper

legt sich dabei weit auf die Seite, während er auf diesem Fuße ruht. Der abstoßende Fuß, der anfangs hinter dem andern war, wird langsam nach vorn und im Schwunge dicht über den streichenden Fuß nach der andern Seite geführt. Auf der Stelle, wo der erstgleitende Fuß seinen Bogen endet, beginnt der andere Fuß seinen neuen Bogen. Führt man die Bogen nach der entgegengesetzten Seite aus, so entsteht der weniger schöne und weniger angenehme
[130.] Bogenlauf einwärts.

[131.] Angenehme Unterhaltung gewährt es dem geübten Läufer auch, durch seine verschiedenen Schwenkungen mancherlei Figuren auf dem Eisspiegel aufzuzeichnen. Das einfache Auslaufenlassen in eine gerade Linie dient als Ausruhen und wird einfach dadurch bewerkstelligt, daß man beide Füße in gleicher Richtung (parallel) aneinander setzt und die Kniee etwas auswärts richtet. Spirallinien kann man beim Auslaufenlassen durch Seitwärtsneigen des Körpers mit dem rechten Fuße, oder mit dem linken, oder mit beiden hervorbringen, ebenso die Form einer 8, diejenige einer 3 mit dem rechten und linken Fuße, eine geschlängelte Linie, welche sich zur Spirale zusammenrollt, einen Fisch, Drachen, eine Schleife und zahlreiche andere. Zur Abwechselung läßt ein Fahrender sich auch in der Weise auslaufen, daß er beide Fersen aneinander setzt und die Füße mit auswärts gebogenen Spitzen eine gerade Linie bilden läßt. Die großen Buchstaben des lateinischen Alphabets lassen sich durch die Lauflinien der Schlittschuhe auch hübsch nachahmen.


Fig. 43. Verschiedene Figuren für den Schlittschuhlauf.

[132.] Wer rückwärts laufen will, tritt mehr mit den Sohlen als mit den Fersen auf, so daß sich die scharfen hintern Enden des Stahls etwas heben, und hält dabei die Fersen weiter auseinander als die Spitzen. Die leichtere Art des Rückwärtsfahrens ist die, daß man mit beiden Füßen gleichzeitig ausstreicht, und indem man den Körper hin- und herwiegt, eine Schlangenlinie erzeugt. Schwieriger ist es, mit abwechselnden Füßen rückwärts zu streichen. Belustigen sich mehrere Schlittschuhläufer gemeinschaftlich, so können sie entweder Arm in Arm, oder besser Hand in Hand fahren, beim Begegnen sich die Hand reichen, oder ihrer Mehrere können sich zu einer Reihe verbinden. Dann können sie in einer Reihe hinter einander marschiren und mit gleichmäßigem, taktmäßigem Ausschreiten in gerader oder geschlängelter Linie vorwärts fliegen. Spaßhaft
[133.] ist es auch, wenn eine Reihe, sich an den Händen haltend, rasch fortfährt, dann der eine Flügelmann stehen bleibt und die Andern um ihn herum-

schwenken; die Entferntesten der Reihe erhalten dadurch eine bedeutende Schwungkraft, sodaß sie mit der Schnelle eines Vogels über den Eisspiegel dahinfliegen. Zum Vergnügen kann auch ein Schlittschuhläufer abwechselnd den andern schieben, sowie sich ein guter Läufer auch zum Fahren des
134. Stuhlschlittens einübt, um gelegentlich der Mutter oder Schwester das Vergnügen einer Eisfahrt zu bereiten. Auf günstigen Eisbahnen hat man auch gelegentlich Kähne auf eisenbeschlagene Schlittenkufen gesetzt und diese bei günstigem Winde durch Segel forttreiben lassen.

Besonders leidenschaftliche und gute Schlittschuhläufer giebt es vorzüglich in den Niederlanden. Die Friesländer erfreuen sich eines großen Rufes wegen ihrer Geschicklichkeit in dieser Kunst. Sie sind während des Winters durch die Beschaffenheit der Gegend dazu gezwungen, da die zahlreichen gefrorenen Kanäle die Straßen bilden, so daß jene Leute in der kalten Jahreszeit mehr Schlittschuh laufen als gehen. Schon kleine Kinder, die eben erst ordentlich gehen können, bekommen bereits Schlittschuhe angeschnallt, und zehnjährige Knaben sind schon Meister im Fahren. Die Erwachsenen halten Wettläufe auf den Schlittschuhen, sowol Bursche als Mädchen, und wählen weite Strecken der Kanäle dazu. An beiden Enden des Kanals werden dann Leinen gezogen, welche die Zuschauer abhalten. Die Bahn ist in der Mitte der Länge nach durch hölzerne Latten in zwei gleiche Theile getheilt, damit die Wettläufer nicht zusammenstoßen, und da das Eis mitunter auf der einen Seite besser ist als auf der andern, so müssen beide Läufer am Ende der Bahn wechseln und auf der entgegengesetzten Seite wieder zurücklaufen, so daß Keiner einen Vortheil vor dem Andern voraus hat. Dem Sieger ist ein ansehnlicher Preis ausgesetzt; diesen zu erringen ist aber nicht so leicht, denn es müssen mitunter 60 bis 80 Gegner besiegt werden.



Fig. 34. Schlittenfahren

Schlittenfahren.

[135.] An das Schlittschuhlaufen schließt sich das Schlittenfahren als Wintervergnügen an. Die Knaben unterscheiden zweierlei Schlitten als Spielzeug zur Fahrt; die einen sind nicht größer, als eben zum Sitz für eine Person nöthig ist, haben ein viereckiges Sitzbret und als Kufen zwei Seitenbreter, die vorn etwas abgerundet und unten mit einem Stahlreifen beschlagen sind. Diese Seitenbreter sind der größeren Haltbarkeit wegen durch ein paar Querleisten mit einander verbunden. Dergleichen Schlittchen, von den Knaben in Thüringen „Käsehitschen" genannt, sind vortreffliche Läufer und lassen sich sehr bequem lenken. Am vordern Querholz oder am Sitzbret ist ein Strick befestigt. Diesen wickelt sich der Knabe um die rechte Hand und benützt ihn als Zügel für sein hölzernes Roß. Die ausgestreckten Beine dienen als Lenkmittel; ein Seitenstoß mit dem rechten Fuße treibt den Schlitten links und umgekehrt. Da diese Art von Schlitten niedrig ist, so fallen sie auch selten um und der Fahrende fällt nicht tief.

[136.] Die zweite Sorte sind die Handschlitten mit Kufen, letztere am besten von Pflaumenbaumholz, noch besser ebenfalls mit einem Stahlreifen beschlagen. Sie haben den Vortheil, daß mehrere Burschen gleichzeitig fahren können. Je schwerer die Fracht ist, desto rascher saust das Gefährt auf guter Bahn dahin. Die Passagiere stellen ihre Füße auf den Kufen fest und fassen einander um den Leib; der Vorderste spielt den Kutscher und Geschirrlenker, faßt den Leitstrick und regiert ebenfalls mit den Beinen. In Gebirgsgegenden bildet das Schlittenfahren an Abhängen von 10 bis 15 Grad Neigung ein ausgezeichnetes Knabenvergnügen, besonders wenn die Schneebahn durch mehrfaches Fahren tüchtig geglättet oder mit Glatteis belegt ist. Im Riesengebirge benutzen auch Erwachsene dergleichen Fuhrwerke, um vom Gebirg thalwärts zu kommen. Die hierzu nöthigen Schlitten sind natürlich auch größer und haben vorn die Kufen zu tüchtigen Hörnern aufwärts gebogen. Letztere werden von dem Schlittenlenker angefaßt und zum Lenken benutzt. In Rußland errichtet man bei Volksfesten im Winter hohe und lange Holzbahnen, übergießt diese mit Wasser und gleitet dann auf Schlitten pfeilschnell hinab. In flachen Gegenden müssen sich die Kinder leider mit Schlittenfahrten begnügen, bei denen sie sich gegenseitig ziehen, wenn sie nicht etwa reich genug sind, ein Paar tüchtige Ziegenböcke oder Hunde vorspannen zu können.

Schaukeln.

[137.] Ein fester hanfener Strick, etwa zwei Finger dick und von gehöriger Länge, gewährt dem anspruchlosen Knaben schon eine vortreffliche Schaukel. Er bindet die beiden Enden an den starken, wagerechten Ast eines Baumes fest an und setzt sich in die herunterhängende Mitte des Strickes. Mit den Händen hält er sich links und rechts an der Seite des Stricks fest und giebt sich dann mit den Beinen den gehörigen Schwung, bis er höher und höher fliegt. Da die angebundenen Seilenden bei jedem Schwingen reiben, so ist es besser, wenn

statt des Baumastes ein fester Holzpfosten gewählt werden kann und an diesem zwei bewegliche Eisenringe sich befinden, an denen die Strickenden angebunden werden können. Der Sitz auf dem bloßen Strick hat auch mancherlei Unbequemes, da er in die Beine einschneidet und drückt. Ein Bretchen, das man als Sitz festbindet, oder ein kleines Polster ist deshalb noch angenehmer. So erhält man durch weitergehende Verbesserungen, durch welche man sich die Sache ebenso bequemer wie sicherer macht, die Gartenschaukel, bei welcher entweder ein leichtes Stühlchen an zwei festen Doppelstricken hängt oder gar ein größerer Sitz, ähnlich einem kleinen Kutschkasten, an Holzstangen mit Eisenbeschlägen schwingt. Bei letzterer kann sich der Schaukelnde aber nicht selbst schwingen, sondern muß einen Freund als Gehülfen dazu haben, der ihn zieht oder schiebt.

138. Eine andere Art Schaukel wird aus einem glatten, starken Bret, einer Bohle, gemacht. Man legt dies mit seiner Mitte auf einen starken, abgerundeten Stamm, und auf jedes Ende setzt sich ein Knabe. Ist der eine Bursche leichter als der andere, so muß ihm ein Stückchen Bret mehr zugeschoben werden, als seinem Gegner. Einer hebt abwechselnd den Andern in die Höhe. Beim Niedersinken hat er nur darauf zu achten, daß die Füße nicht unter das Bret gerathen, da er sich sonst quetscht. In Rußland gehört diese einfache Schaukel auch zu den Festbelustigungen des Volkes. Die Leute setzen sich aber nicht auf die Bretenden, sondern sie stellen sich darauf.



Fig. 15. Bretschaukel.

[139.] Will man eine Schaukel haben, auf der man mancherlei Uebungen und kräftigende Kunststückchen ausführen kann, so ist es nöthig, daß man die beiden Stricke derselben möglichst hoch oben befestigt, etwa 20 Fuß hoch, damit die Schwingungen weiter und gleichmäßiger werden. Unten bringt man entweder einen Stab oder ein Bretchen an.

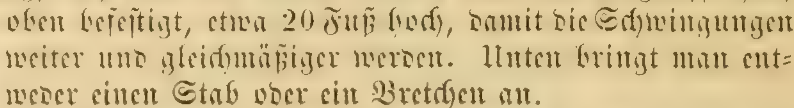


Fig. 16. Aufschwingen.

Wählt man einen Stab, so giebt man diesem anderthalb bis zwei Zoll Dicke und nimmt ihn von hartem, zähen Holz, etwa von Weißbuche. An jedem Ende bringt man eine kugelige Verdickung an, damit das angebundene Seil nicht abgleiten kann. Die Länge des Stabes muß zwei Spannen mehr betragen, als die Breite des Körpers. Ueber dem Boden befestigt man ihn in der Höhe des Kopfes oder noch höher. Statt auf dem Stabe zu sitzen, faßt man ihn mit beiden Händen, geht soweit zurück, als die Stricke es zulassen, hebt sich dann empor und schwingt mit schräg vorgestreckten Füßen. Sowie man

rückwärts schwingt, giebt man mit den Füßen gegen den Boden einen gelinden Stoß, um den Schwung zu vermehren.

Dann kann dieses Stabschwingen auch in der Weise ausgeführt werden, daß man sich mit steifen Armen oben auf den Stab stützt und die Seile zwischen den Armen und hinter den Schultern durchgehen läßt.

[140.] Willst du statt des Stabes ein Bretchen nehmen, so wählst du ebenfalls festes Holz dazu und dieselbe Länge, wie jene des Stabes. Als Breite sind etwa vier Zoll schon ausreichend; es dient mehr zum Stehen als zum Sitzen. Willst du dich aufstellen und zugleich in Schwung bringen, so verfährst du dabei in folgender Weise. Du fassest die beiden Taue dicht am Bret, mit jeder Hand eins, gehst soweit zurück, als es die Seile hergeben, läufst dann rasch vorwärts, und wenn du so sammt dem Bret in gehörigem Schwung bist, in der Mitte des Laufes, lässest du die Seile durch die Hände gleiten, greifst so hoch hinauf als möglich, hältst dich gehörig fest und ziehst dich empor, mit beiden Füßen auf das Bret tretend. Kommst du etwa nicht gleich so hoch, daß du auf das Bret treten kannst, so versuchst du es zunächst, darauf zu knieen. Stehst du schwingend im Bret, so kannst du in umgekehrter Weise verfahren und dich auf die Kniee niederlassen, auch zur Abwechselung dich einmal setzen. Das Seil bringst du selbst leicht in Schwung, wenn du jedesmal dich etwas vor- oder nachher zurücklegst.


Fig. 47. Seilschwingen.


Fig. 48. Rückwärtsschwingen.

[141.] Du kannst dies auch in der Weise thun, daß du die Arme bis zur Schulterhöhe hebst und straff ausstreckst, ohne mit den Händen das Seil festzufassen. Du läßt es nur zwischen Daumen und Zeigefinger hindurch gleiten. Dann kannst du aber auch so verfahren, daß du das Seil fest anfassest und den Körper stark nach vorn wirfst; auf diese Weise kannst du so hoch schwingen, daß die Füße höher kommen als der Kopf.


Fig. 49. Mit Rückenlehne.

[142.] Dann stelle dich seitwärts auf das Bret, so daß du das untere Ende des einen Taues zwischen beide Füße bekommst; mit dem Rücken lehne dich gegen das andere Tau und biege die Arme hinreichend zurück. Das Tau wird hinreichend durch die Schulterblätter gehalten, und so kannst du dich seitlich schwingen. Um eine neue Abwechselung zu haben,


Fig. 50. Im Seitenhang.


Fig. 51. Mit Kreuzschwingen.

hältst du das eine Seil mit der rechten Hand fest und trittst nur mit dem rechten Fuße auf's Bret, die ganze linke Körperhälfte schwebt frei in der Luft. Dasselbe Manöver führst du dann mit der linken Hand und dem linken Fuße aus.

[143.] Wenn du beim Schwingen mit beiden Füßen auf dem Bret stehst, mit beiden Händen dagegen nur an einem Seil festfassest, so drehen sich beide Seile über's Kreuz übereinander; schwingst du zurück und greifst mit einer Hand nach der andern zum andern Seile hinüber, so erfolgt die Drehung nach der entgegengesetzten Seite und du beschreibst jedesmal einen Bogen von der Größe eines Halbkreises.

[144.] Um während des Schwingens aus der Schaukel herauszukommen, giebt es zwei Weisen. Erstens du setzest dich nieder auf's Bret und hältst dich dabei innen an den Seilen fest. Sobald die Schaukel ihre Mitte passirt hat, lässest du die Seile los und du wirst ein gut Stück in dieser Richtung vorwärts fliegen. Du hast dabei darauf zu achten, daß du auf beide Fußspitzen gleichzeitig zu stehen kommst. Du mußt hierbei den Körper rückwärts gebogen halten, wenn du nicht mit der Nase in den Sand kommen willst. Bei der zweiten Art des Abspringens setzest du dich ebenfalls auf das Bret, und sobald du beim Rückwärtsschwingen eben die Mittellinie passirt bist, läßt du die Seile los und springst mit etwas gespreizten Füßen vorwärts gebeugt herab. Als Hauptvorsichtsmaßregel gilt dabei: wenn du beim Vorwärtsschwingen herabspringst, beuge dich rückwärts; springst du beim Rückwärtsschwingen herunter, beuge dich vorwärts. — Zum Schluß theile ich dir noch mit, daß bei einem indischen Völkchen im Himalaya das Schaukeln sogar zum Gottesdienst gehört. Sowie Andere durch Bravheit und Frömmigkeit in den Himmel zu kommen suchen, probiren es diese Leutchen viel leichter durch Schaukeln.



Fig. 52. 53. Ausspringen.

Stelzenlaufen.

[145.] Wer mit dem Storch um die Wette große Schritte machen will, verschafft sich ein Paar Stangen von etwa 2 Zoll Dicke, noch einmal so lang als er selbst ist. An diese lasse er je ein Trittbretchen anschrauben, ungefähr so breit, als der Fuß. Für den Anfang bringe er diese Trittbretchen tief unten an, nicht mehr als einen Fuß über dem Boden; er lehnt die Stangen an die Wand und tritt so auf die Trittbreter, daß er die Stangen unter den Armen durchgehen läßt und sie mit den Händen sicher faßt. Nun versucht der Künstler zu schreiten und zieht jedesmal die Stange mit der Hand fest an den Fuß, mit welcher er fortschreitet.



Fig. 54. Stelzenläufer.

Hat er es im Laufen so weit gebracht, daß er auf den niedern Hölzern marschiren und möglichenfalls tanzen kann, so mag er die Trittbreter auch höher oben anbringen lassen. Auf diese Weise kann er bequem seiner Länge eine Elle zusetzen und gehört von Stund an unter die „Großen." Der Körper muß dabei hübsch aufrecht gehalten werden, die Brust gut heraus. Ist auch auf den hohen Stelzen das Gehen, Laufen und Galoppiren eingeübt, so wird versucht, ob es nicht auch einmal mit dem Hinken auf einer Stelze sich durch die Welt fortkommen läßt; die andere Stelze wird dabei wohl geschultert, wie ein Gewehr. Auch kauernd kann ein guter Stelzenläufer weiter marschiren. Künstlicher ist dagegen das Hüpfen auf einer Stelze mit abwechselndem Fuße, dann das Umwechseln der Stelzen, die Stelze vom rechten Fuße nach links und jene vom linken Fuße nach rechts zu bringen.

Fig. 55. Ein Stelzenläufer.

In der Heidegegend von Arcachon in Frankreich (Departement der Gironde) laufen Schäfer und Schäferinnen Tag für Tag auf Stelzen; sie können auf diese Weise eine weitere Strecke übersehen und ihre Pflegbefohlenen beobachten. Dabei spinnt die Frau ebensogut ihren Flachs oder ihre Wolle, als ob sie auf ebenem Boden wäre, und der Mann raucht sein Pfeifchen dazu. Will er ausruhen, so stemmt er einen Stock unter und bildet so einen Dreifuß.

Klettern.

[146.] Ein tüchtiger Junge kann auch tüchtig klettern — fallen darf er aber niemals, eine größere Schande könnte ihm nicht passiren. Er fängt's klein an und bringt's allmälig in seiner Kunst hoch, meistens höher hinauf, als alle andern Leute — nur der Thürmer ist noch über ihm. Zum Anfange ist ein Knotenseil hübsch, um die Kraft der Arme zu stärken. Es ist droben an einem Querbalken oder Baumast befestigt und in Abständen von je etwa einer halben Elle sind Knoten eingeknüpft. Diese gewähren dem Burschen bequemen Anhalt, wenn er mit einer Hand um die andere weiter greift. Zugleich klammert er anfänglich auch beide Füße an einem Knoten fest. Läßt seine Kraft nach, so daß er an die Umkehr denken muß, so verfährt er ganz in der-

selben Weise. Er hütet sich dabei ja, das Seil rasch durch die Hände gleiten zu lassen, und nimmt dies auch für künftig zur Regel. Würde er es vergessen, so würde ihm das rasch durchgleitende Seil die Hände empfindlich beschädigen.



Fig. 56. Matrose auf dem Segel.

[147.] Geht das Klettern am Knotenseil gut, so wird's am glatten Seile weitergeübt. Dies hängt ebenso lose herab, wie jenes, nur oben ist's festgebunden. Zum Anfang nimmt der Kletterer die Füße zu Hülfe. Er läßt das Seil über die Oberseite des linken Fußes gehen, tritt mit dem rechten seitwärts darauf und klemmt das Seil dadurch so fest, daß er auf dieser Verschlingung stehen kann, um auszuruhen. Hierbei begnügt sich der rüstige Bursche aber nicht, sondern er übt sich so lange, bis er blos mit Hülfe der Arme am Seile emporklimmen und sich auch wieder langsam herunterlassen kann.

[148.] Nach dem Seilklettern wird's an der glatten, feststehenden Stange versucht, die gerade nicht stärker ist, als daß man sie mit der Hand umspannen kann. Eine Hand greift nach der andern höher und die Beine klammern sich ebenfalls fest, schieben unten nach, während die weitergreifende Hand zieht. Wer die glatte Stange glücklich hinauf kommt, versucht sich dann auch am

[149.] Mast. Hierbei kann die Hand nicht mehr umspannen, sondern die ganzen Arme müssen dies thun; es ist dies ein Kunststückchen, das alle Glieder tüchtig stärkt und bei Gelegenheit Einem von sehr guten Diensten sein kann. Gilt es im Freien auf einen Baum zu klettern, so sieht man sich von unten die Sache erst genau an: an welcher Stelle wol die Aeste am bequemsten zu erreichen und wo zwischen ihnen durchzukommen ist. Die Knorren und Auswüchse dienen den Füßen zu Stützpunkten, die Zweige, sobald diese erreicht sind, zu Haltpunkten für die Hände. Dabei achtet der Kletterer sorgsam darauf, ob er es mit einem gesunden, frischen Aste zu thun hat, oder mit einem schadhaften, kranken, der brechen könnte. Noch mehr Vorsicht als beim Hinaufklimmen ist aber beim Herabklettern nöthig. Keine Hand darf dabei früher losgelassen werden, als bis die andere wieder einen festen Anhaltepunkt hat. Das Herablassen an Zweigen muß man vermeiden, denn von oben herab täuscht sich das Auge gar zu sehr über die Entfernung vom Boden, und wenn dieser noch dazu uneben, steinig oder mit Knorren bedeckt ist, wie im Walde es

gewöhnlich, so kann leicht beim unvorsichtigen Herabspringen eine schlimme Verletzung die Folge sein.

[150.] Eine interessante Belustigung ist auch das Klettern an einem Brete hinauf. Man lehnt das glattgehobelte Bret schräg gegen eine Wand, etwa in einem Winkel von 30 Grad, und sorgt dafür, daß es unten eine sichere Gegenlage hat, so daß es nicht abrutschen kann. Die Füße werden nun mit den Sohlen flach auf das Bret gestellt und mit den Händen beide Kanten des Bretes gefaßt. Dann rücken Hände und Beine abwechselnd höher. Durch Uebung bringt es ein geschickter Knabe dahin, daß er das Bret steiler und steiler lehnen kann, bis es fast senkrecht steht.

Turnen am Barren.

[151.] Daß ein Paar tüchtige Fäuste und Arme viel mehr werth sind, als Gold, oft selbst mehr werth, als vielerlei auswendig gelernte Herrlichkeiten — das weiß jeder Junge. Ein ganz probates Mittel aber, Arme und Hände zu kräftigen, bieten die Barren. Es ist dies eine ziemlich einfache Vorrichtung auf einem freien Plätzchen, möglichenfalls auch im Zimmer. Barren im Freien macht man aus vier kräftigen Pfosten, die tief genug in den Grund eingesenkt sind, daß sie nicht schwanken. Sie sind etwa 2 bis 2½ Ellen hoch über den Boden vorstehend und ungefähr eine reichliche Elle auseinander. Auf ihnen sind zwei glattgehobelte Hölzer wagerecht eingezapft, die man Holmen nennt. Sie sind gegen 2 Zoll dick, oben abgerundet und etwa 3 Zoll hoch. Die einfachsten Uebungen, welche sich mit Hülfe dieser gleichlaufenden wagerechten Hölzer ausführen lassen, sind folgende:

Das Auf- und Niederlassen geschieht auf die Weise, daß sich der Turner zunächst auf beide Arme stützt, mit jeder Hand einen Holmen faßt, die Arme steif hält (Armstütz) und den Körper dabei hübsch senkrecht gerichtet hat. Indem er die Arme allmälig einknickt und die Beine nach hinten richtet, läßt er sich so weit nieder, als möglich, und bringt sich durch Ausstrecken der Arme wieder in die vorige Lage zurück. Dies wird öfter hintereinander wiederholt und jeden Tag von neuem vorgenommen.

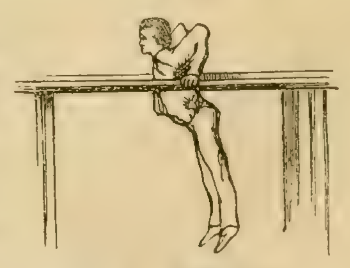


Fig. 57. Niederlassen.

[152.] Beim Anmunden oder Holmküssen läßt man sich aus dem Armstütz ebenfalls nieder, bringt aber gleichzeitig den Körper so weit zur Seite, daß man einmal rechts und ein andermal links mit dem Munde den Holmen dicht vor der Hand berühren kann. Schwieriger ist noch das Anmunden hinter der Hand, bei welchem der Mund den Holmen hinter der Hand berühren muß.

[153.] Das Wippen kann entweder im Unterarmstütz oder im Armstütz geschehen. Beim Unterarmstütz liegt jeder Arm mit dem Theil von der Hand an bis zum Ellenbogen auf einem Holmen und die Hände halten letzteren fest. Beide Füße hält man dicht aneinander geschlossen und schwingt sie und gleich-

zeitig den ganzen Körper vorwärts und rückwärts. Die Arme müssen möglichst unverrückt bleiben. Ist dies Wippen im Unterarmstütz gut eingeübt, so richtet



Fig. 58. Wippen im Unterarmstütz. Fig. 59. 60. Wippen im Armstütz.

man sich zum Armstütz auf und schwingt nun auch in dieser Haltung nach vorn und hinten so hoch, daß die Beine höher als die Holmen kommen.

154.] Allmälig bekommen die Arme Kraft genug, daß sie ein hohes Wippen und Schwingen mit Leichtigkeit zulassen; dann kann man zum Seitensitz übergehen. Der Turner wippt dabei tüchtig nach vorn und wirft beide geschlossene Beine so über einen Holmen, daß er auf letzterem sitzt. Er übt dies zuerst nach vorn ein und zwar nach der rechten Seite hin eben so tüchtig, wie nach der linken. Danach wird der Seitensitz aber auch nach hinten versucht, indem nach jedem Holmen hin hinter der Hand die Beine übergeworfen werden und der Turner ebenfalls einmal auf dem linken Holmen, ein andermal auf dem rechten Holmen sitzt.



Fig. 61. Seitensitz.

155.] Wenn man beim Wippen die Beine ausbreitet, sobald sie hoch genug sind, und je eins über jeden Holmen schlägt, so kommt man in den Quersitz. Wer das Ueberschwingen beider Beine über einen Holmen gehörig einexerzirt hat, wird es auch leicht zum Ausschwung bringen können. Er braucht dabei nur sich einen noch etwas stärkern Schwung zu geben, so daß er nicht sitzen bleibt, sondern vollends über denselben nach außen hinabgleitet. Dabei faßt der Springende den Holmen mit einer Hand und achtet darauf, daß er, wie stets beim Springen, mit beiden Fußspitzen gleichzeitig zu Boden kommt. Geschieht der Ausschwung nach rechts, so faßt die linke Hand den Holmen; geschieht er nach links, so faßt ihn die rechte Hand. Der Ausschwung kann sowol nach vorn wie auch nach hinten ausgeführt werden.



Fig. 62. Handgang.

[156.] Die bisherigen Uebungen waren in der Weise ausgeführt worden, daß der Turner an derselben Stelle der Holmen verblieb; marschirt er aber mit steifen Armen auf den Holmen vorwärts und rückwärts, indem er eine Hand um die andere vorwärts setzt, so hat er den Handgang im Armstütz ausgeführt. Schwieriger wird dieses Handgehen

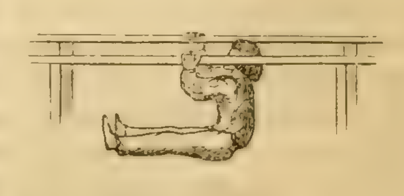


Fig. 63. Unterhang.

auf den Holmen, wenn dabei der Körper niedergelassen zwischen den eingeknickten Armen ruht. Ebenso kann es im Unterarmstütz ausgeführt werden.

[157.] Sämmtliche drei Veränderungen lassen sich auf das Hüpfen übertragen, bei welchem der Turner sich durch Wippen mit den Beinen in Schwung bringt und dann vorwärts hüpft, indem er mit beiden Händen gleichzeitig weiter greift.

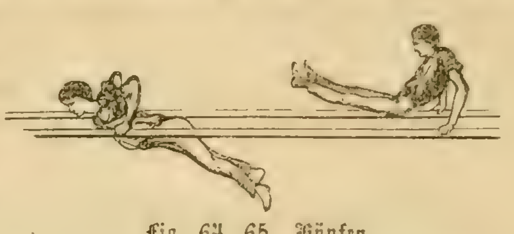


Fig. 64. 65. Hüpfen.

Schlägt der Turner die Beine nach hinten zurück und grätscht sie über den Holmen, so daß auf jedem Holmen ein Fuß hängt, hält er dabei die Brust möglichst gerade und die Arme steif im Armstütz, so nimmt er eine ähnliche Stellung an, wie eine Wasserjungfer (Libelle), die eben der Puppe entschlüpft.
[158.] Er stellt die sogenannte ruhende Seejungfer dar. Jetzt läßt er sich aber mit den Armen nieder, streckt die Hände möglichst weit nach vorn und hängt mit dem ganzen Körper tief nach unten; so bildet er die schwebende Seejungfer. Durch dergleichen Lagen werden die Arm-, Bein- und Brustmuskeln gleichzeitig gehörig ausgearbeitet. Eine ähnliche Stellung ist auch das
[159.] Auslegen. Hierbei setzt sich der Turner auf einen Holmen, die Beine nach innen, schiebt die Fußspitzen unter den gegenüberstehenden Holmen und hält sich mit denselben dort fest; dann biegt er den Oberkörper möglichst weit nach hinten, beachtet aber hierbei die Vorsicht, daß er den Athem anhält, den Mund schließt und das Kinn an die Brust drückt. Um auf einem Holmen
[160.] allein zu sitzen, z. B. links, schlingt man den linken Fuß von unten und außen um den Holmen, setzt das rechte Bein in's Knie zusammengezogen darauf, daß die Fußsohle auf den Holmen zu stehen kommt, und streckt beide Arme wagerecht nach vorn aus.



Fig. 66. Sitzen auf einem Barren.

[161.] Das Wippen läßt noch mehrere Veränderungen zu, die besondere Namen erhalten haben, z. B. den Halbmond. Dieser wird in der Weise ausgeführt, daß man im Armstütz sich schwingt, dann die Beine zunächst links vor die Hand über den Holmen bringt, von hier aus zurück und rückwärts links hinter die Hand. In gleicher Weise macht man dann auch den Halbmond rechts. Schwingt man die Beine erst über den Holmen links vor der linken Hand und von hier aus nach rechts hinter, dann von
[162.] rechts vorn nach links hinten, so erhält man die Schlange. Schwie-
[163.] riger als diese beiden Manöver ist die Schere. Der Schwingende wirft zunächst die Beine nach vorn, über jeden Holmen eins, dann nach hinten; sowie sie hinten aber hoch genug sind, daß sie sich ein Stück über den Holmen befinden, wendet er den Körper, so daß das rechte Bein über den linken Holmen und das linke über den rechten Holmen zu liegen kommt. Dann wendet er auch

den Oberkörper und wechselt die Hände, so daß er jetzt mit dem Gesicht nach dem entgegengesetzten Ende des Barrens gekehrt ist.

[164.] Ein tüchtiger, gekräftigter Wipper bringt's auch bald zum Umschwung. Die leichteste Art des Barrenumschwingens ist die im Unterhang. Der Turner faßt die Holmen von unten und außen an, hebt dann die Beine und schwingt sie nach vorn über den Kopf. Er schlägt so in der Luft einen Burzelbaum, wie er es auf dem weichen Rasen längst schon gekonnt hat. Schwieriger noch ist der Um-

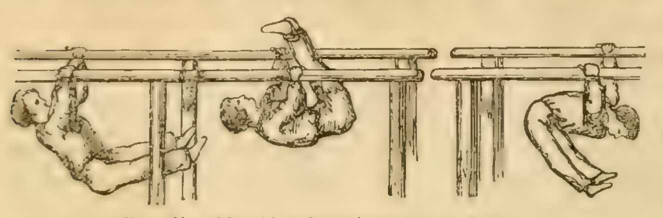


Fig. 67. 68. 69. Umschwung am Barren.

[165.] schwung im Unterarmstütz. Bei diesem schwingt sich der Knabe zunächst tüchtig, bis er Schwungkraft genug erhalten hat, nach hinten sich zu überschlagen. Er läßt dabei die Arme über die Holmen gleiten, so daß er letztere mit ihnen umfaßt, mit jedem Arm einen Holmen, schwingt die Füße hoch, überschlägt sich und setzt die Füße vorn wieder nieder. Um sich nicht mit den Beinen auf die Holmen zu schlagen, führt er diesen Umschwung nach dem Ende

[166.] des Barren aus. Sehr schwierig ist dagegen der Umschwung aus dem Armstütz. Er kann nur von dem sehr geübten Turner ausgeführt werden und erfordert ebenso viel Armstärke als Muth, weshalb er auch wol der Muthschwung genannt wird. Zugleich ist aber auch sehr viel Vorsicht dabei nöthig, da er leicht schlimme Verletzungen herbeiführen kann.

Das Reck.

[167.] Die Uebungen am Reck sind ebenso kräftigend und vortheilhaft, wie jene am Barren; daß einzelne davon gefährlich werden können, wenn sie ohne vorhergegangene gehörige Kräftigung und ohne die nöthige Vorsicht gewagt werden, ist natürlich, so wie Jemand ebensowol die Treppe als auch vom Sopha herunterfallen kann, wenn er es danach anfängt. Der Turner beginnt hübsch mit dem leichten Anfang und geht erst ganz allmälig zu schwierigeren Uebungen über, während er die leichteren jedesmal tüchtig wiederholt. Das Reck besteht aus zwei starken Pfosten, die so fest in den Grund eingesenkt sind, daß sie nicht wanken. Oben querüber ist eine runde glatte Stange von 2 bis 2½ Zoll Dicke, so hoch, daß man sie vom Boden aus nur durch einen leichten Sprung mit den Händen erreichen kann. Diese Stange darf keine Astknoten enthalten, damit sie nicht bricht.

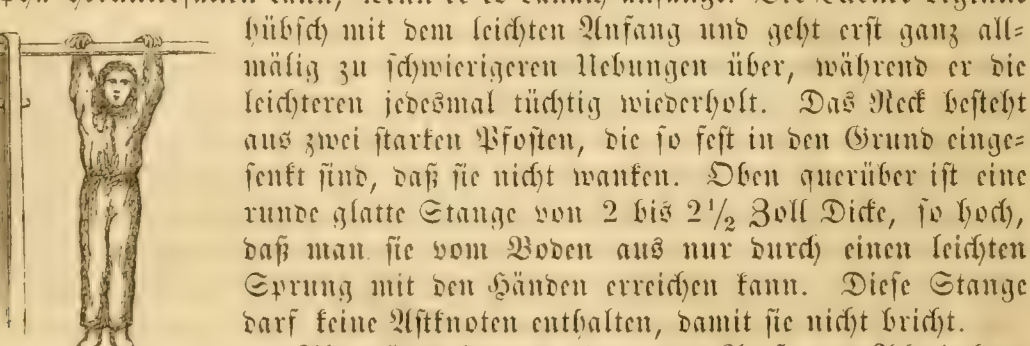
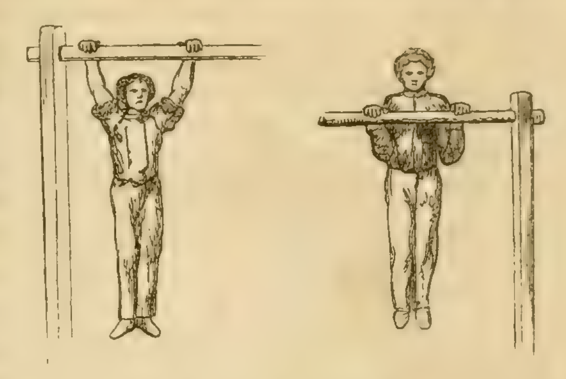


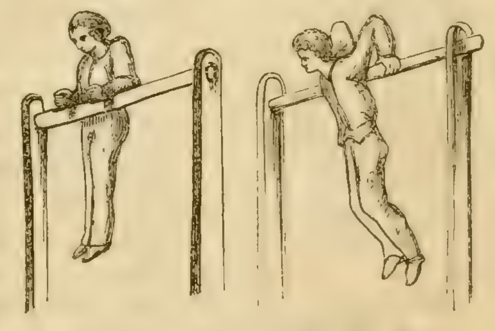
Fig. 70. Auf- und Abziehen.

Als erste Uebungen dienen das Auf- und Abziehen an dem Reck; zunächst faßt man die Stange dabei im Untergriff an, bei welchem die Hände unten an die Stange gelegt werden und die Daumen nach außen gerichtet sind. Man zieht sich dann langsam so weit in

die Höhe, daß man über die Stange hinweg sehen kann, und läßt sich wieder nieder, ohne dabei die Füße auf den Boden zu setzen. Dies wiederholt man so oft, als die Kraft ausreicht. Nachher wird dies Aufziehen und Niederlassen auch im Aufgriff gelernt. Dabei fassen die Hände die Stange von oben; beide Daumen sind nach innen, sich zugekehrt.


Fig. 71. 72. Auf- und Abziehen.

[168.] Das Fortschreiten am Reck oder Hangeln wird zunächst mit gestreckten Armen im Untergriff und im Aufgriff geübt, dann im Zweigriff mit gekrümmten Armen. Bei letzterem greift die eine Hand von der linken Seite die Stange an, die andere von der rechten Seite. Man zieht sich empor, daß das Gesicht bis zur Stange kommt, greift dann mit einer Hand so hoch nach der andern weiter und wandert auf diese Weise ebenso vorwärts bis zum Ende der mannslangen Stange, wie rückwärts. Leichter als diese Uebung ist das Hangeln im Ellenbogengelenk, bei welchem man sich wie ein Maikäfer am Faden mit beiden Armen abwechselnd forthilft. Schwieriger dagegen ist es, den Körper mit der Mitte der Unterarme auf die Reckstange zu stützen und so auf derselben fortzuwandern. Das schwierigste Weiterwandern geschieht als Graspferd. Dabei liegt der Rücken an der Reckstange und die nach hinten gebogenen Arme fassen letztere mit den Händen in der Weise, daß die Finger nach vorn gerichtet, die Daumen nach innen gekehrt sind.


Fig. 73. Fortschreiten auf dem Unterarm. Fig. 74. Das Graspferd.

[169.] Das Aufschwingen auf die Reckstange kann auf verschiedene Weise ausgeführt werden. Die leichteste Art ist der Knieaufschwung. Man faßt zunächst die Stange und schwingt dann die Füße so hoch empor, daß man ein Bein zwischen beiden Armen hindurch über die Stange stecken kann. Mit dem noch freien Fuße schwingt man kräftig rückwärts; dadurch kommt der Körper in die Höhe und reitet zunächst auf der Stange. Wem es zu schwer fällt, mit Auf- oder Untergriff sich so hoch zu schwingen, versucht es zunächst mit Zweigriff. Er kehrt dabei der einen Säule den Rücken zu und sieht nach der andern, hebt sich und schlingt das eine Knie über die Stange. Mit der einen Hand greift er nun nach der andern Seite des Beines und schwingt sich dann vollends hinauf.

[170.] Als gute Vorübung zum Aufschwung dient das Schwingen an der Reckstange. Die Hände halten die letztere dabei im Aufgriff und die anein-

ander geschlossenen Beine bringen den Körper in Schwung vorwärts und rückwärts. Beim Schwingen ziehen die Arme zugleich ein wenig an und verhüten
[171.] dadurch das Abgleiten. Ist dies gehörig geübt, so fällt der freie Aufschwung mit beiden Füßen nicht mehr schwer. Die Hände fassen die Stange im Untergriff und ziehen den Körper kräftig empor. Gleichzeitig heben sich die Beine, bleiben dabei geschlossen und schieben sich an der Stange hinauf und über diese hinweg, während der Oberkörper sich zurückbiegt. — Der Abschwung nach vorn erfordert viel weniger Kraft. Die Hände fassen die Stange rückwärts, die Daumen nach außen. Der Körper ruht zunächst auf dem Bauche und schwingt sich herab, der Kopf voran.

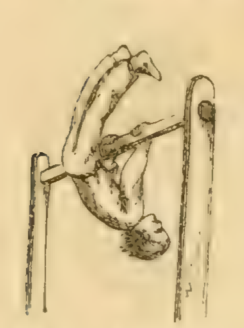


Fig. 75. Aufschwung.



Fig. 76. Der Knoten.

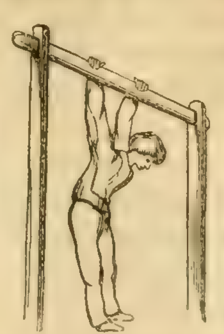


Fig. 77. Abschwung.

[172.] Beim Abschwung nach hinten fassen die Hände die Stange mit den Daumen nach innen und den Fingern nach vorn. Der Turner sitzt zunächst auf der Stange und läßt sich langsam rücklings herab, indem er beim Aufspringen auf den Boden auf die Fußspitzen zu stehen kommt. Berührt er den Boden noch nicht und hält mit beiden Händen noch fest, so kann er gleich
[173.] eine andre Uebung, das Durchstecken, ausführen. Er ist mit dem Kopfe nach unten gerichtet, zieht den Körper wieder langsam zurück, schiebt ihn zwischen den Armen unter der Reckstange hindurch, ohne die Hände loszulassen, und bringt ihn nach vorn. Dies Vor- und Zurückschieben wird mehremals ausgeführt, bis es mit Leichtigkeit geht.



Fig. 78. Abschwung nach hinten.



Fig. 79. Das Durchstecken.

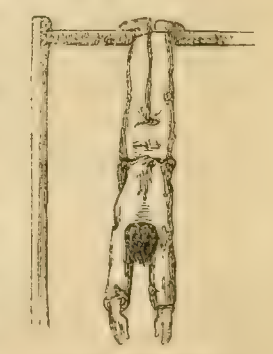
[174.] Zur Abwechselung macht man auch einmal den hängenden Knoten. Die rechte Hand hält sich fest an der Stange an, das linke Bein schlingt sich über dieselbe, so daß das Kniegelenk über dem Ellenbogengelenk liegt. Das rechte Bein schlingt sich über das rechte; der linke Fuß ist ins rechte Knie geklemmt und die linke Hand faßt den rechten Fuß. Es versteht sich von selbst, daß diese Uebung nur dann vorgenommen werden darf, wenn die rechte Hand Kraft genug hat, den ganzen Körper zu halten. Eine andere Art, sich aufzuhängen,
[175.] ist der Kniehang. Der Turner sitzt anfänglich auf der Stange, läßt sich rückwärts hinab, klammert sich mit gekrümmten Knieen fest an und läßt die Arme frei herabhängen. Die Schweizer Knaben nennen diesen Hang den

„geschundenen Bock", wahrscheinlich weil ein geschlachteter Bock in dieser Weise aufgehangen wird, sobald man ihm die Haut abzieht. Es gilt bei ihnen Derjenige für ganz besonders beherzt, welcher sich in dieser Stellung an einem überragenden Baumzweig über einem Abgrund aufhängt, und die Schweizer Sagen erzählen Mancherlei von dergleichen tollkühnen Wagehälsen. Auf dem Turnplatz am Reck ist jener Hang gerade nicht sonderlich gefährlich, ja er wird zu einer
[176.] weitern Uebung, zum Absprung aus dem Kniehang benutzt. Der hängende Turner versetzt sich mittelst der Arme und des Oberkörpers in Schwingungen hin und her; kommt er dabei mit dem Kopf hinreichend hoch, so gleiten die Kniee von selbst ab und er springt auf den Boden, ebenfalls mit beiden Fußspitzen zuerst. Gefährlich dagegen ist es, auf der Stange knieend herabzuspringen. Es kann dies nur von einem sehr tüchtigen Turner gewagt werden.


Fig. 80. Kniehang.

[177.] Eine leichte Art, sich an der Reckstange aufzuhängen, ist die, bei welcher man mit dem einen Arme im Ellenbogengelenk und mit dem Bein derselben Körperseite im Kniegelenk sich an der Reckstange aufhängt und die andre Körperseite herabhängen läßt. Es wird dies sowol links als rechts ausgeführt. Legt man über das angehäkelte linke Bein das rechte, so daß letzteres über den Fuß des linken geht, steckt man dann die Fußspitze des rechten auf der linken Seite der Stange durch, so entsteht der Querhang. Die Arme können dabei losgelassen und über der Brust zusammengeschlagen werden. Nun biegt man den Oberkörper langsam rückwärts und zieht ihn wieder so weit in die Höhe, daß die Stange von der Schulter berührt wird. Bei dieser Uebung muß, wie bei den meisten, der Mund geschlossen und der Athem angehalten werden. Sprechen und Lachen muß man vermeiden. Nur von einem geübten, erfahrenen
[178.] Turner läßt sich aber der Zehenhang und vollends der Fersenhang ausführen und zwar beide anfänglich unter Beistand geschickter Helfer. Bei ersterem hängt sich der Turner mit den Füßen an der Stange des Recks auf, beim zweiten mit den Fersen.

[179.] Es folgen jetzt Uebungen im Schwingen um die Stange, sogenannte Wellen. Die leichteste derselben ist die Kniewelle; sie kann ebenso gut mit dem rechten wie mit dem linken Knie ausgeführt werden. Der Turner hängt sich in das eine Knie und setzt sich durch das freie Bein in so kräftige Schwingung, daß er rings um die Stange herumkommt. Er hält sich dabei mit den Händen fest. Macht er die Schwingung nach hinten herum, was am leichtesten ist, so faßt er die Stange von der entgegengesetzten Seite; er legt die Hände oben auf dieselbe, die Finger nach vorn, die Daumen nach innen. Führt er dagegen die Kniewelle nach vorn
[180.] aus, so bringt er die Hände in die entgegengesetzte Lage. Die Bur=


Fig. 81. Zehenhang.

zelwelle ist der Kniewelle insofern ähnlich, als der Umschwung im Knie gemacht wird. Der Schwingende faßt aber nicht mit den Händen die Reckstange, sondern greift unter dieser durch und klammert sich am überragenden Bein fest. Manche Turner führen diese Welle auch mit beiden Beinen aus. —
181. Um die Reiterwelle zu machen, setzt sich der Turner rittlings auf die Stange. Er hat auf jeder Seite derselben ein Bein und schließt beide Beine straff aneinander. Mit den Händen faßt er die Stange, entweder mit beiden vorn, oder mit einer vorn und mit der andern hinten. Dann giebt er sich seitwärts einen kräftigen Schwung, so daß er nach der andern Seite wieder her-
182. aufkommt und dann wieder auf der Stange sitzt. — Die Bauchwelle auszuführen stützt sich der Turner auf beide Arme und lehnt mit dem Bauch gegen die Stange, dann krümmt er die Arme etwas, biegt die gestreckten Füße ein wenig nach vorn und giebt sich nach unten einen Schwung, daß er um die
183. Stange herum wieder in die anfängliche Stellung zurückkommt. Die Rückenwelle erfordert die entgegengesetzte Lage. Der Turner setzt sich zunächst auf die Stange, beide Beine nach einer Seite gerichtet. Nun läßt er sich an der Stange herab, indem er mit dem Rücken an dieser hinabgleitet und in die Ellenbogengelenke zu hängen kommt. Die Hände schließt er fest an die Brust und schwingt dann mit den geschlossenen Beinen entweder nach vorn
184. oder nach hinten rings um die Stange. — Um die Brustwelle zu machen, stützt sich der Turner zuerst mit beiden Armen auf die Stange und kehrt letzterer die Brustseite zu. Dann läßt er sich bis zur Hälfte der Brust an der Stange hinab und legt die Arme gekreuzt über die Stange, indem er sich dadurch an dieser festklammert. Mit den Beinen versetzt er sich nun in Schwung, bis er die Beine vorn herum hoch genug bringt, um rings
185. um die Stange des Recks herum zu kommen. Die Riesenwelle, bei welcher man, nur an den Händen sich festhaltend, frei um die Stange herumschwingt, ist nur für ältere, sehr geübte und kraftvolle Turner ausführbar.



Fig. 82. Brustwelle.

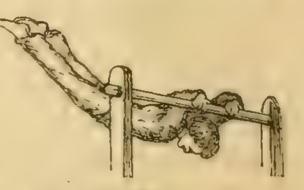


Fig. 83. Riesenwelle.

Die lebendige Mühle.

[186.] Zwei Knaben von ziemlich gleicher Größe, Schwere und Stärke häkeln mit ausgestreckten Armen die Hände in einander, stellen die Fußspitzen dicht zusammen, lehnen sich so weit zurück als möglich und trippeln dann rasch mit den Füßen, indem sie sich schneller und schneller im Kreise drehen.

Fußwerfen.

[187.] Ein kleines Bretstückchen oder ein altes, ausgedientes Buch fasse zwischen die Spitzen beider Füße, indem du dabei stehst. Wirf nun mit den Fuß-

spitzen das Buch aufwärts und setze dies so lange fort, bis es dir gelingt, dasselbe über den Kopf zu werfen.

Kunststückchen auf dem Kreidestrich.

[188.] Mache einen geraden Kreidestrich auf den Fußboden, oder benutze im Zimmer eine Dielenfuge statt dessen. Setze beide Fußspitzen an den Strich und kniee nieder, ohne die Hände dabei zu gebrauchen. Dann richte dich in derselben Weise wieder auf — Alles ohne Beihülfe der Arme und Hände und ohne mit den Fußspitzen jene Linie zu verlassen.
[189.] Dann lege dich von demselben Stande aus der Länge nach auf den Rücken und richte dich wieder auf, halte aber stets dabei die Arme über die Brust gekreuzt.



Fig. 84. Der entfernteste Punkt.

[190.] Setze abermals beide Fußspitzen an den Strich, laß dich nieder auf die linke Hand und dehne den Körper aus, so weit du kannst. Mit der rechten Hand machst du einen Strich an die äußerste Grenze, bis zu welcher du reichen kannst. Dann richtest du dich wieder auf. Als Hauptbedingung gilt aber dabei, daß der Grund mit keinem andern Theile des Körpers berührt werden darf, als mit der linken Hand, und daß die Fußspitzen die Linie nicht verlassen dürfen.

[191.] Dann stelle dich mit beiden Füßen auf den Strich, so daß die Fersen gegen einander gerichtet sind und die Füße auf dem Striche entlang stehen. Stecke einen Arm unter dem Knie derselben Seite durch und suche mit der Hand so weit hinaus zu greifen, als möglich; dort mache einen Strich. Wer bei diesem und bei dem vorhergegangenen Spiel am weitesten reichen kann, ist Sieger.



Fig. 85. Auf dem Kreidestrich.

Der Mauerschwung.

[192.] Stelle dich etwa anderthalb Ellen von einer glatten Wand entfernt, halte die Füße geschlossen und den Körper straff; dann falle mit dem Körper so gegen die Wand, daß du dich auf eine vorgehaltene Hand stützest. Die andere Hand hältst du dabei auf den Rücken. Danach giebst du dir mit der Hand einen kräftigen Stoß von der Wand ab, so daß du wieder gerade zu stehen kommst. Geht dies Exerzitium gut und leicht von Statten, so trittst du ein wenig weiter zurück und versuchst es von diesem Standpunkte aus, und so rückst du nachmals immer etwas weiter rückwärts, bis du fast die Länge des eignen Körpers erreicht hast.



Fig. 86. Der Mauerschwung.

[193.] **Die Daumenprobe**

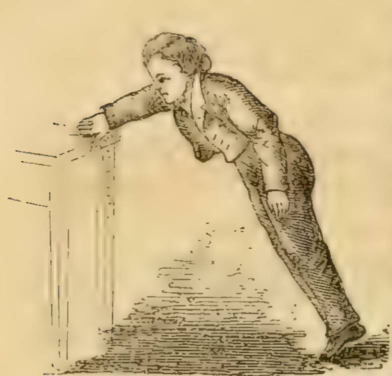


Fig. 87. Daumenprobe.

ist dem vorhergegangenen Stückchen ganz ähnlich, nur daß statt der ganzen Hand allein der Daumen in Anwendung kommt und das Vorwärtsfallen wegbleibt. Du rückst einen Tisch gegen die Wand, so daß er sich nicht zurückschieben läßt. Die Tischkante fassest du mit dem Daumen der einen Hand fest, trittst mit beiden Füßen ein Stück zurück, bis der Körper in eine schräg vorgebeugte Lage kommt, und giebst dir dann mit dem Daumen einen solchen Schwung rückwärts, daß du wieder gerade stehst. Allmälig vergrößerst du den Abstand der Füße von der Tischkante ebenfalls.

Zwei Mann tragen.

[194.] Willst du zwei deiner Kameraden emporheben, die etwa von deiner Statur oder etwas kleiner sind, so stelle dich zwischen Beide; zu deiner rechten Hand stehe Albert, zu deiner linken Bernhard. Bücke dich, greif mit deiner rechten Hand hinter deinem Rücken hinweg und laß dir Bernhard's rechte Hand geben und in gleicher Weise mit deiner linken Hand die rechte Hand Albert's. Jene Beiden laß mit den freien Händen über deinem Genick herüber greifen und sich fest an den Oberarmen fassen. Nun richte dich langsam auf, so wirst du Beide vom Boden emporheben und ohne Schwierigkeit tragen können. Bei allen Gelegenheiten, wo du etwas Schweres zu heben hast, machst du dir es zum Gesetz, daß du den Athem an dich hältst und weder sprichst noch lachst.

Hände auf den Rücken.

[195.] Lege hinter dir die Hände mit den Flächen dicht aneinander, die Fingerspitzen nach unten, die Daumen nach dem Rücken zu; dann hebe und wende allmälig die Hände in der Weise, daß zuletzt die Fingerspitzen zwischen den Schultern und die Daumen nach außen zu liegen kommen. Die Handflächen müssen dabei immer geschlossen bleiben. Es ist dies ein schwer Stück Arbeit und wird dir nicht am ersten Tage gelingen; wenn du es aber oft versuchst, bringst du es mit der Zeit wol fertig, kräftigst dadurch die Brust und machst die Arme gelenkig.

Die Fingerprobe.

[196.] Halte beide Zeigefinger mit den Spitzen aneinander und lege sie auf die Brust. Fordere deinen Kameraden auf zu zeigen, daß er stärker sei als du, indem er dir die Finger auseinander zieht; mache es ihm aber zur Bedingung, daß er dich dabei an den Armen fasse. Er wird nicht leicht im Stande sein, es zu thun.

Der Scheintodte.

[197.] Setze drei Stühle in eine Reihe; auf einen Stuhl lege den Kopf, auf den entgegengesetzten die Fersen; auf dem mittelsten ruht der übrige Körper. Mache dich steif wie eine Spannraupe, die berührt wird, oder wie Einer, der im Scheintode liegt; schließe die Beine dicht an einander, die Hände an die Schenkel und ziehe das Kinn an. Den Athem hältst du an und schließest den Mund. Darauf läßt du von deinem Kameraden den Mittelstuhl unter dir wegziehen und bleibst so lange steif liegen, bis Jener den Stuhl von der entgegengesetzten Seite her wieder unter dich geschoben hat.

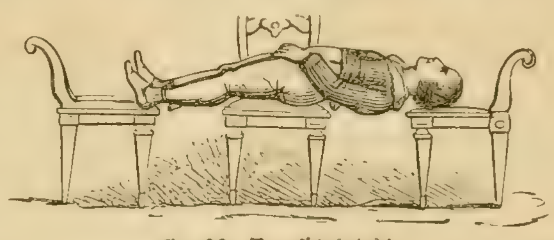


Fig. 88. Der Scheintodte.

Ein Eisenstabkunststückchen.

[198.] Ein tüchtiger eiserner Kohlenklopfer oder ein ähnlicher Eisenstab von Armslänge eignet sich ganz gut zu einem Uebungsstückchen für deinen Daumen und Zeigefinger. Mit letzteren beiden fassest du den Stab zunächst am oberen Ende und streckst den Arm dabei wagerecht aus. Du giebst dem Stab einen Ruck aufwärts und fassest ihn wieder mit jenen beiden Fingern fest, so suchst du ihn hinauf zu bringen, bis du ihn am untersten Ende hältst. So lange du ihn nur noch bis zur Mitte hinaufgeworfen hast, geht die Sache noch leicht, weiterhin wird sie schwieriger. Der Stab muß hübsch senkrecht gehalten werden.

Von der Brust zum Mund.

[199.] Miß mit einem Stabe die Entfernung vom Ellenbogen bis zur Spitze des Mittelfingers und fasse das eine Ende desselben fest in die geschlossene Hand. Du hältst den Arm dabei stets im rechten Winkel, die Fingerspitzen nach oben liegend, die Knöchel unten, den Stab an der Brust. Der Mittelfinger muß gerade auf der bezeichneten Endstelle der abgemessenen Länge des Stabes liegen. Ohne den Kopf zu bücken, versuche nun mit dem freien Stabende den Mund zu berühren. Der Arm bleibt immer im rechten Winkel und die Finger unbeweglich geschlossen, — nur das Handgelenk darf sich drehen.



Fig. 89. Von der Brust zum Munde.

Beugeübungen.

[200.] Diese Uebungen werden am Besten von einer kleinen Gesellschaft gemeinschaftlich ausgeführt, über welche Einer das Kommando übernimmt. Alle Knaben treten wie Soldaten in Reih' und Glied an. Die Füße müssen Absatz an Absatz in einer Linie stehen, die Fußspitzen auswärts, so daß sie einen rech-

ten Winkel bilden. Die Waden berühren sich leise, die Beine werden gerade gestreckt, der Oberleib wird aus den Hüften herausgehoben. Die Schultern werden gleichmäßig heruntergelassen, die Schulterblätter so weit als möglich zurückgebogen, so daß die Brust frei herauskommt. Der Körper ruht vorzugsweise auf den Ballen der großen Zehe.

Der Offizier kommandirt: „Auf den Fußspitzen aufrichten!“ Alle heben sich langsam auf den Fußspitzen in die Höhe. Auf das Kommando „Nieder!“ lassen sich Alle langsam wieder nieder. Dieses Exerzitium wird oft wiederholt.
[201.] Bei dem Befehl: „Biegt nieder!“ beugen sich Alle mit steifem Knie so weit nach vorn nieder, daß sie mit den Fingerspitzen die Fußspitzen berühren.
[202.] Um die Arme gelenkig zu machen, werden die Hände auf die Hüften gestützt und die Arme langsam nach hinten gebogen, — allmälig wird man es darin so weit bringen, daß man mit den Ellenbogen an einander kommt.

Hantelübungen.

[203.] Eine sogenannte Hantel besteht aus zwei eisernen Kugeln, welche durch einen schwachgebogenen Eisenstab verbunden sind. Je kleiner die Knaben sind, welche sie benutzen wollen, desto leichter werden auch die Hanteln gewählt. Für jede Hand gehört eine derselben. Sie sind sehr geeignet, Armkraft und Ausbildung der Brust zu befördern. Wir führen nur einige der zahlreichen Uebungen an, welche mit ihnen vorgenommen werden können.

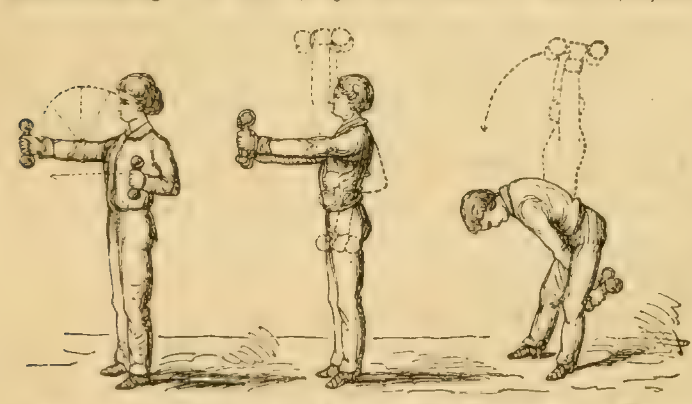


Fig. 90. Armkreisen und Stossen. 91. Schwingen. 92. Der Sägemann.

Beim Armkreisen wird die Hantel mit der Hand gefaßt und dann mit dem Arm ein Kreis beschrie-
[204.] ben; beim Armbeugen streckt man den Arm gerade aus und biegt den Vorderarm bis zum rechten Winkel nach der Brust zu. Beim Arm-
[205.] stoßen ruht zunächst der Oberarm am Körper, der Unterarm ist im rechten Winkel nach vorn gerichtet, dann wird die Hantel nach vorn gestoßen, so daß der Arm eine wagerechte Linie bildet. Stellt man sich mit gespreizten Beinen, richtet den Körper zunächst gerade auf, hebt die Arme gestreckt senkrecht empor und schlägt dann mit den Hanteln zwischen den Beinen hindurch, indem
[206.] man den Körper dabei beugt, so macht man den sogenannten Säge-
[207.] mann. Um die Hanteln zu schwingen läßt man zunächst die Arme an beiden Körperseiten herabhängen, zieht sie dann bis zur Brusthöhe hinauf, stößt wagerecht nach vorn und dann senkrecht empor über den Kopf. Beim
[208.] Stampfen beugt man den Körper nach vorn und stößt abwechselnd mit der einen Hantel nach unten, während man die andere hinaufzieht.

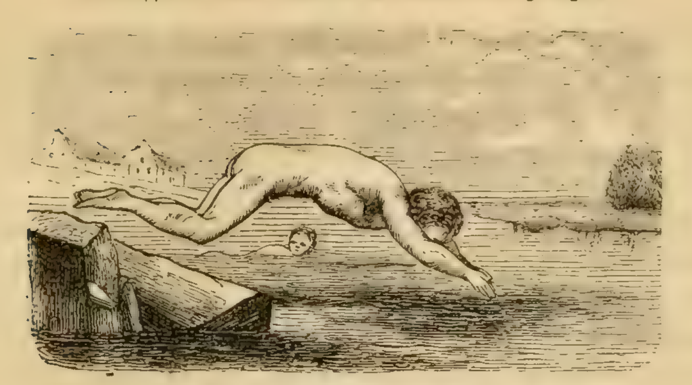


Fig. 93. Einspringen im flachen Winkel.

Baden und Schwimmen.

Es lächelt der See, er ladet zum Bade,
Der Knabe eilt fort zum Blumengestade.

Die alten Bildhauer und Maler stellten das Wasser gern dar als eine Person, welche in ihrer obern Hälfte einer wunderschönen Jungfrau glich, drunten aber einen häßlichen Schlangen- und Fischleib besaß. Sie meinten: Das Wasser ist schön, aber auch gefährlich.

[209.] An jedes Angenehme auf Erden ist stets auch etwas Unangenehmes geknüpft und neben dem Vergnügen und der Lust ist meist die Gefahr wie der Schatten neben dem Licht. Indem wir uns die Gefahren vorführen, lernen wir die Mittel kennen, sie zu vermeiden. Eine der angenehmsten Erholungen im Sommer gewährt das Baden, und das Schwimmen ist wichtige Kunst, Turnübung und Mittel zur Erhaltung der Gesundheit gleichzeitig. Aber mit beiden sind auch Gefahren verbunden, die man vermeiden muß, wenn man nicht untergehen will.

Willst du am schönen warmen Sommertag baden gehen, so achte darauf, daß du wenigstens zwei Stunden vorher nicht gegessen hast. Ein Bad bei vollem Magen, nicht lange nach reichlicher Mahlzeit, hat schon mehr als Einem den Tod durch einen Schlaganfall zugezogen. Ebenso unterlaß das Baden, wenn du dich sonst kränklich fühlst, etwa an einem Hautübel, Schnupfen, Durchfall u. dgl. leidest. Fühlst du dich aber gesund, so gehe zum Bade langsam, vermeide wo möglich die Sonnenglut und bade lieber am Abend oder am Morgen, als am heißen Mittag. In keinem Falle darfst du erhitzt sein, wenn du baden willst. Beim Auskleiden wähle ein Plätzchen, an welchem kein kalter Zugwind deinen Körper trifft, wenn dieser etwa noch warm ist; bist du aber nicht mehr heiß, so zögere auch nicht etwa so lange, bis du frierst; dies ist ebenso schädlich und trägt dir mindestens einen tüchtigen Schnupfen ein. Gehst du ins Wasser, so suche sofort unterzutauchen; es ist deshalb vortheilhaft, wenn du gleich rasch hineinspringst. Halte dann den Körper stets im Wasser bis an den Hals. Wenn du dich lange nackt hinstellst, erkältest du dich, da das Wasser, wenn es auf der Haut verdunstet, Kälte erzeugt. Du darfst nie im

Bade frieren. Arbeite dich im Wasser gehörig aus, strample mit Händen und Beinen, peitsche das Wasser gegen deine Kameraden und laß dich von diesen tüchtig bespritzen, halte dich aber nicht länger als etwa 8 Minuten darin auf. Diese Zeit ist zur Stärkung der Haut völlig ausreichend. Uebermaß schadet hier, besonders im Anfange. Ist bei dem Badeplatz ein Regenbad oder ein herabstürzender Wasserstrahl, so laß dich zum Schluß hier noch einmal tüchtig absprühen und reibe dann mit dem Linnentuch den Körper derb ab, so daß die Thätigkeit der Haut geweckt wird. Ziehe dich rasch an, nachdem du dich gut abgetrocknet, und mache dir darauf eine lebhafte Bewegung. Bleibe nicht etwa sitzen, und wenn du gegen Abend gebadet hast, so gehe nach Hause und vermeide den Abendthau.

[210.] Hast du dich durch mehrmaliges Baden an's Wasser gewöhnt, so versuchst du es mit dem Untertauchen. Anfänglich wird es dir ein unbehagliches und ängstliches Gefühl sein, wenn du dem Sonnenschein Ade sagen und dich vom Wasser verschlucken lassen sollst. Du gewöhnst dich allmälig daran und bittest einen Kameraden, dir dabei zu helfen. Du wählst eine Stelle im Badeplatz, an welcher das Wasser dir bis an die Kniee reicht, giebst dem Kameraden die Hand und tauchst unter. Du hältst den Athem an dich, die Augen kannst du anfänglich zuschließen, später magst du sie offen behalten. Es wird dir zuerst sonderbar vorkommen, daß dir's vor den Ohren braust, sei aber deshalb ohne Furcht, es geschieht dir kein Leid dadurch. Hast du mehreremale an der Hand deines Kameraden getaucht, so steckst du einen Stock in den Grund und hältst dich beim Tauchen an demselben an, bis du Muth genug bekommen, ohne anderweitige Hülfe aus freier Hand unterzutauchen. Du gewöhnst dich, möglichst lange unter dem Wasser zu bleiben. Ein guter Taucher mag es wol bis 2 Minuten unter dem Wasser aushalten, ohne Athem zu holen; ja es giebt sogar Taucher, die solches 6 bis 7 Minuten lang können. In letzterem Falle nehmen sie Schwämme in den Mund, die mit Oel getränkt sind.

[211.] Das Tauchen ist eine treffliche Einleitung zum Schwimmen. Derjenige, welcher schwimmen lernen will, wird gar zu leicht von der Angst erfaßt zu sinken, sobald er keinen Grund mehr unter den Füßen fühlt; er vergißt dann alle Regeln und macht Bewegungen, die ihn erst zum Untersinken bringen, anstatt ihn über Wasser zu halten. Es bedarf zu letzterem nicht gerade viel, denn der menschliche Körper ist ziemlich von derselben Schwere, wie das Wasser. Die Brust ist sogar leichter, als die gleich große Wassermenge, deren Raum sie einnimmt. Arme und Beine dagegen sind schwerer. Ganz falsch ist es, die Arme aus dem Wasser heraus etwa nach Hülfe zu strecken, die Last des Körpers wird dadurch sofort vermehrt und er sinkt tiefer. Bei völliger Ruhe sinkt der ganze Körper so tief ein, daß nur ein kleiner Theil des Kopfes herausschaut; da hierbei die Nasenlöcher aber unter Wasser getaucht, also das Athemholen verwehrt ist, so ist einige Anstrengung nöthig, um sich etwas höher zu heben. Sobald man erst aus Erfahrung weiß, daß das Wasser den Körper trägt, erhält man auch mehr Zuversicht und Ruhe. Um dies zu lernen, wähle

dir auf dem Badeplatz eine Stelle mit zunehmender Tiefe und möglichst klarem Wasser; gehe so weit hinein, daß dir letzteres bis an die Brust reicht, und wirf dann einen leicht erkennbaren Gegenstand vor dir auf den Grund. Du kannst hierzu ein Hühnerei, eine schwere Kugel von lebhafter Farbe oder dergl. benutzen. Dann tauche unter und versuche das Ding vom Boden aufzuheben. Du wirst merken, daß du schon Anstrengungen zu machen hast, um dich bis zum Grunde zu bringen. Das Wasser widersteht dir und beginnt deinen Kör-
[212.] per zu heben. Die Lage des Körpers im Wasser hängt ganz von der Haltung der Glieder ab. Bei falscher Haltung kommt der Kopf möglicherweise zu unterst und die Füße zu oberst. Man stellt das Gleichgewicht besonders dadurch her, daß man die Beine lang ausstreckt, die Fersen aneinanderschließt und die Fußspitzen von einander entfernt. Macht man sich völlig steif, streckt beide Arme unter Wasser längs des Körpers aus, stemmt das Daumengelenk an die Hüfte und richtet die Handfläche nach unten, so hebt sich der Körper so weit, daß Mund und Nase über das Wasser zu liegen kommen. Der Kopf darf dabei aber nicht zu weit nach vorn gestreckt werden, sonst senken sich die Beine; legt man ihn dagegen zu weit zurück, so steigen die Beine wieder zu hoch.



Fig. 94. Liegen auf dem Rücken.

[213.] Eine der leichtesten Schwimmarten ist das Schwimmen auf dem Rücken. Man sucht in der eben angegebenen Weise eine möglichst ruhige Lage auf dem Rücken zu erlangen. Das Gesicht ist dabei über dem Wasser, Mund und Nase sind frei und man ist behütet vor dem Wasserschlucken. Durch Wasserschlucken wird der Körper schwerer und sinkt deshalb tiefer. Wer fett ist, hat im Verhältniß zum verdrängten Wasser ein geringeres Gewicht als Derjenige, welcher knochig und mager ist. Der Erstere wird weiter aus dem Wasser hervorragen, der Letztere tiefer hineinsinken. Eine Hauptregel ist hierbei, wie beim Schwimmen überhaupt, die Arme unter dem Wasser zu halten. Liegst du ruhig auf dem Rücken, so ziehst du die Beine sanft an dich, stößest sie mit kräftigem Ruck lang aus, indem du sie etwas spreizest, und ziehst dabei das Kinn dicht an die Brust. Wenn du die Arme oder auch nur die Hände dabei aus dem Wasser streckst, so vermehrt sich sofort dadurch das Gewicht des Körpers im Verhältniß zum Wasser und du sinkst tiefer.

[214.] Zur Abwechselung kannst du auch blos mit den Händen schwimmen und die Beine gestreckt und geschlossen halten. Die Oberarme schließest du ebenfalls fest an den Körper und mit den Unterarmen, besonders mit den flachen

Händen, beschreibst du jederseits kleine Kreise. Je nachdem du dies vorwärts oder rückwärts thust, kannst du mit dem Kopfe oder mit den Füßen voran schwimmen. Sehr leichte Schwimmer brauchen auch beim Schwimmen auf dem Rücken die Arme, statt sie nach den Schenkeln zu drücken, nur vorwärts von der Brust auszustrecken und bei der Zurückbewegung der Arme die Ellenbogen zu beugen. Will man beim bloßen Gebrauch der Arme mit den Füßen voran schwimmen, so streicht man mit



Fig. 95. Schwimmen auf dem Rücken.

an den Körper herabgestreckten Armen in Viertelkreisbogen in entgegengesetzter Richtung, gleichviel ob mit der oberen oder unteren Fläche der Hände. Beim Zurückziehen der Arme gegen den Körper, welches schnell geschehen muß,
[215.] schneiden die Daumen voran. — Wenn du bei der Lage auf dem Rücken
[216.] die Arme unter Wasser nach beiden Seiten ausstreckst und den Kopf weit zurückbiegst, so wird ein Theil der Brust über den Wasserspiegel hervorragen und der untere Theil des Körpers sinkt schräg ins Wasser. Drückst du dann die wagrecht liegenden Arme schräg nach unten, mit gestreckten und geschlossenen Fingern und nach oben gerichteten Daumen, so schwimmst

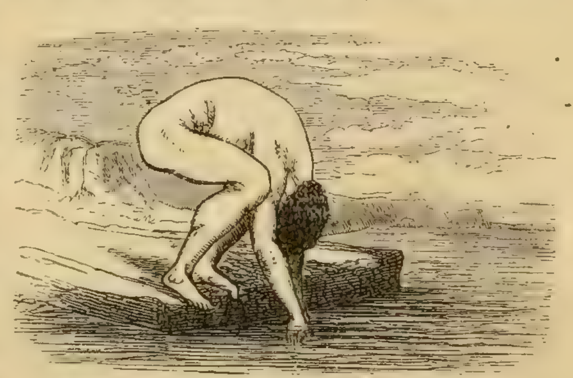


Fig. 96. Schwimmen auf dem Rücken.

du nach dem Kopfe zu weiter. Nach dem Abstoße ziehst du die Arme nach der Seite zurück, richtest die Hand aber so, daß sie mit der schmalen Fläche, die kleinen Finger voran, das Wasser schneidet, dann wendet man die Daumen wieder aufwärts und drückt von Neuem gegen die Schenkel. — Willst du die
[217.] Arme ruhen lassen und nur mit den Beinen schwimmen, so legst du die Oberarme dicht an den Leib und faltest die Hände vor der Brust, ziehst dann die Kniee gesperrt gegen die Brust herauf und läßt die Fersen dabei an einander geschlossen. Hierauf stößest du mit den Beinen kräftig nach unten und richtest sie dabei nach den Seiten so weit als möglich. Ehe du einen neuen Stoß ausführst, wartest du ab, bis du in Folge des ersten nicht mehr weiter gleitest. Noch rascher geht es vorwärts, wenn du mit Händen und Füßen zugleich arbeitest.

Du streckst die Arme lang über den Kopf aus und beschreibst unter Wasser mit jedem Arme auf seiner Seite einen Halbkreis nach den Schenkeln zu; dabei drückst du das Wasser kräftig zurück. Gleichzeitig ziehst du die Kniee hinauf und während du die Hände wieder nach vorn bringst, stößest du mit den Beinen etwas gespreizt aus.

[218.] Hast du dich so weit mit dem Schwimmen vertraut gemacht, daß du dich gleich zum Anfang in's tiefe Wasser getrauest, so kannst du beim Einspringen zwei Methoden anwenden: entweder mit den Füßen voran oder mit dem Kopfe zuerst. Willst du es auf die erste Art thun, so springst du vom Ufer, oder noch besser von einem Schwungbret empor über den Wasserspiegel, machst den Körper steif, so daß er senkrecht zu stehen kommt, schließest die Füße und Beine straff aneinander und die Arme dicht an den Körper. So durchschneidest du leicht die Flut. Soll's mit dem Kopfe voran gehen, so hebst du
[219.] die Arme über den Kopf, legst die Hände mit den Flächen aneinander, die Spitzen nach vorn: mit ihnen durchschneidest du das Wasser zuerst. Wenn das Wasser nicht sehr tief ist, springst du so, daß du in einem flachen Winkel einfällst; bei tiefem Wasser dagegen kannst du dich ziemlich senkrecht einstürzen, indem du den Körper so weit umbiegst, daß die Nase ziemlich an die Fußspitzen kommt. Gewöhne dich daran, die Augen unter Wasser offen zu behalten. Je höher du herabspringst, desto sorgsamer mußt du darauf bedacht sein, entweder mit den festgeschlossenen Füßen oder mit den Spitzen der zusammengelegten Hände das Wasser zuerst zu durchschneiden.


Fig. 97. Senkrecht auf den Kopf einspringen.

Platschest du breit mit Brust oder Rücken darauf, oder springst du mit gespreizten Beinen, so kannst du dir nicht nur Schmerzen, sondern sogar gefähr-
[220.] liche Verletzungen zuziehen. — Willst du rasch zur Oberfläche emporkommen, so gieb mit Händen und Füßen gleichzeitig einige Stöße nach unten, oder tritt mit den Füßen tüchtig aus und stoße mit den zusammengelegten Händen nach oben.

[221.] Wer einen erwachsenen und verständigen Freund hat, kann sich von diesem beim Schwimmenlernen behülflich sein lassen und es dann in der kunstgerechten Weise versuchen, in welcher es in den Schwimmanstalten gelehrt wird. Du bindest dir einen handbreiten, festen Gurt um die Brust und lässest hinten in der Mitte eine lange Leine daran befestigen. Dein Freund faßt das andre Ende der Leine, du springst ins Wasser, er hilft dir mit der Leine beim Aufziehen und bindet die letztere an eine feste Stange, so daß du wie ein Fisch an der Angel hängst und wagerecht etwas ins Wasser eingetaucht bist. Bequem ist es, wenn längs des besonders zubereiteten Ufers eine Barrière läuft, auf

welcher die Stange aufgelegt und von dem Gehülfen mit dem Fuße am untern Ende gehalten werden kann. Bei der ruhigen Lage streckst du die Arme gerade nach vorn aus, die Hände mit den Flächen zusammengelegt. Die Füße sind nach hinten gerade ausgestreckt und die Fersen aneinander geschlossen. Der Schwimmeister pflegt bei den nun folgenden Schwimmbewegungen gewöhnlich zu zählen. Eins zählt er lang gehalten, so daß es mehr als soviel Zeit in Anspruch nimmt, wie Zwei und Drei zusammen. Bei Eins legt der Schwimmer die Hände wagerecht und streicht mit steifen Armen gleichfalls wagerecht unter Wasser im Viertelkreise, bis die Arme miteinander in Schulterhöhe ziemlich eine gerade Linie bilden. Auf das Tempo „Zwei!" drückt er mit beiden Armen und den flachen Händen kräftig abwärts, so daß er dadurch die Brust weit aus dem Wasser hebt. Die Hände schlagen unterhalb der Hüften zusammen und gleichzeitig zieht man die Beine hinauf, so daß Hände und Kniee sich ziemlich berühren. Das Niederdrücken der Arme und Zusammenziehen der Beine geschieht mit einem Ruck. Auf das Tempo „Drei!" werden die unter der Brust zusammengelegten Hände mit kräftigem Ruck nach vorn gestoßen, bis die Arme gerade gestreckt sind, und gleichzeitig mit den Beinen möglichst gespreizt zurückgestoßen; dann die Beine wieder geschlossen. In derselben Weise werden die drei Tempo's taktmäßig wiederholt, ohne dabei zu heftig zu verfahren. Hat sie der Schüler hinlänglich eingeübt, so daß er Kraft genug erhalten hat, sie mehrere Minuten lang zu wiederholen, so nimmt der Schwimmeister die Leine von der Stange und behält sie nur in der Hand. Der Schwimmer rückt bei jedem Stoße ein ansehnliches Stück weiter und der Gehülfe begleitet ihn mit der Leine in der Hand. Würde Ersterer sinken, so könnte Letzterer ihm sofort helfen. Erst wenn der Schwimmer im Stande ist, eine volle Viertelstunde lang ohne Unterstützung zu schwimmen, wird er von der Leine befreit und hat sein Examen als „Freischwimmer" bestanden. Als Ehrenzeichen darf

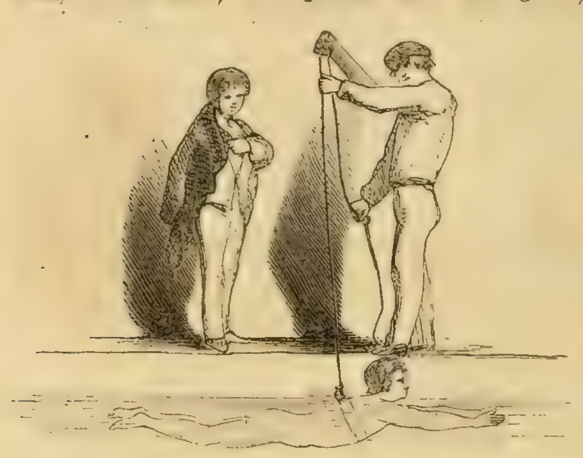


Fig. 98. Schwimmenlernen an der Leine.



Fig. 99. Erste Lage beim Schwimmen.

er an seinen Badehosen einen rothen Streifen tragen. Geübte Freischwimmer machen gelegentlich auch eine Schwimmfahrt, bei welcher nach einem entfernten Ziele geschwommen wird. Sie ordnen sich dabei in Reihen, ein besonders Geübter hält in einer Hand eine Fahne, nach welcher sich die Andern richten. Voran rudert ein Boot mit Musik, die einen Marsch spielt, hintennach rudert ebenfalls ein Boot aus Vorsorge, wenn etwa ein Schwimmer entkräftet oder unwohl wird, um diesem beizustehen.



Fig. 100. Tempo „Drei!"

Da ein und dieselbe Schwimmweise ermüdet, sobald sie längere Zeit hindurch fortgesetzt wird, so ist es von Vortheil für den Schwimmer, wenn er sich auch mit andern etwas vertraut macht. Er wird meistens von selbst schon darauf kommen, mancherlei Versuche anzustellen, wenn er sich erst im Wasser heimisch fühlt, und führt dann Manöver mit Leichtigkeit aus, die er früher für unmöglich gehalten haben würde. Neigt er z. B. den Kopf stark nach hinten, schlägt die Arme gekreuzt über die Brust und hält die Füße [222.] gestreckt, so steht er ruhig im Wasser und hat das Gesicht mit Mund und Nase über dem Spiegel, um ungestört athmen zu können. Setzt er dann die Beine in Bewegung, als ob er eine Treppe hinaufsteigen wollte, so hebt sich der Körper bis an die Schultern heraus. Geräth er dabei in unangenehmes Wasser, in welchem etwa Schlammgrund oder Gewirr von Wasserpflanzen die Beine hindern, so läßt er diese ruhig und arbeitet in ähnlicher Weise mit den Händen. Dabei bläst er die Backen voll Luft auf und athmet kräftig ein, da er durch beides verhältnißmäßig leichter wird und höher aus dem Wasser herauskommt. Führt er beide Arten von Bewegung gleichzeitig mit Händen und Beinen aus, so schwimmt er in ähnlicher Weise, wie es der Hund thut, wenn er ins Wasser [223.] gesprungen ist, er pudelt. Er kann sich dabei auch schräg legen und die Hände im Winkel nach unten setzen, die Finger dabei geschlossen, beim Vorgreifen zusammengezogen, beim Zurückdrücken gebreitet. Schwimmt man in der Bruſtlage nur mit den Beinen, so legt man



Fig. 101. Im Wasser stehen.

die Arme an den Oberleib und streckt die mit den Flächen zusammengehaltenen Hände vor die Brust. Will man die Beine ruhen lassen und nur mit den Händen arbeiten, so senkt man die [224.] Beine. Das Schwimmen auf einer Seite verursacht keine besondere Schwierigkeit, sobald man einmal das Schwimmen in der Brustlage gelernt hat. Man greift mit der einen Hand dabei weit vor und beschreibt mit der Hand einen Bogen.



Fig. 102. Pudeln.

[225.] Will man in tieferem Wasser absichtlich auf den Grund kommen, so athmet man zunächst tüchtig ein, um einen Vorrath von Luft mit auf den Weg zu nehmen, stellt sich senkrecht, schließt die Arme gestreckt an den Leib und führt mit den Händen einen kräftigen Ruderschlag von unten nach oben aus. Um sich rasch wieder an's Tageslicht zu befördern, drückt man kräftig mit gebreiteten Armen und flachen Händen, die Finger geschlossen, nach unten. Will man beim Tauchen mit dem Kopfe voran gehen, so streicht man zu gleicher Zeit mit den innern Handflächen aufwärts und senkt den Kopf. Die Beine machen die Schwimmbewegung nach oben. Man kann auch die Hände mit geschlossenen Fingern mit den Zeigefingern gegen die untergetauchte Stirn drücken und von hier aus in die Höhe in langen Bogen bis neben die Hüften streichen. Die Rückbewegung der Hände wird in der Weise ausgeführt, daß man sie von den Hüften, mit dem Daumen voran, nahe am Körper vorbei bis wieder zur Stirn führt. Um nachher wieder hinauf zu kommen, muß man sich natürlich erst wieder mit dem Kopfe nach oben wenden, dann mit den Füßen gegen den Grund treten und die Arme dicht an den Leib legen, oder mit der innern Fläche der Hände abwärts drücken.



Fig. 103. Seitwärts schwimmen.

[226.] Will man unter Wasser ein Stück weiter schwimmen, so macht man die Tempo's ganz so, wie oben beim Schwimmen in der Brustlage angegeben, nur daß man dabei mit den Händen nicht nach unten drückt, sondern nach oben. Mit den Beinen stößt man gerade aus, statt nach unten.

Der Anfänger, welcher ohne Beihülfe eines Andern schwimmen lernen will, kommt in tiefem Wasser leicht in Gefahr. Er hält etwa den Körper einmal unrichtig, macht mit den Armen eine falsche Bewegung, die ihn tiefer statt höher bringt, und da es nur einer Kleinigkeit bedarf, um den Körper etwas tiefer zu bringen, so gerathen ihm dann Mund und Nasenlöcher unter Wasser; er schluckt Wasser, wenn er athmen will, wird dadurch ängstlich, macht wilde Bewegungen und verschlimmert dadurch seine Lage, statt sich zu helfen. Für Solche hat man mancherlei Hülfsmittel erfunden, um den Kopf stets über Wasser zu halten. Knaben, die keine theuern Apparate sich beschaffen können, nehmen wol unter jeden Arm ein Bündel Schilf oder trockne Binsen, oder binden sich eine aufgeblasene Rindsblase an jede Schulter. Ein Schwimm-
[227.] lehrer, Bachstrom, schlägt vor, ein besonderes Schwimmkleid anzufertigen. Er läßt 12 Pfund Kork in Leinwand so einnähen, daß eine Art Weste oder Schnürleib daraus entsteht. Ein Anderer, Schaffner, empfahl
[228.] einen Schwimmkragen um den Hals zu legen, der aus wasserdichtem Leder besteht und mit Luft aufgeblasen ist. Der Engländer Sponcer rieth zu
[229.] einem Schwimmgürtel. Er ließ einen solchen aus etwa 800 alten Korkstöpseln machen, die er an dünnen Draht reihete und deren Reihen er nachher durch Schnüre unter sich verband. Auf beiden Seiten überzog er die Korklagen mit Segelleinwand und ließ diese mit Oelfarbe anstreichen. In einen solchen Gürtel kriecht man, indem man die Füße zuerst hineinsteckt. Man befestigt ihn dann an der Brust mit Bändern und behält dadurch Kopf und
[230.] Hals über Wasser. — Mackintosh schlug eine Schwimmjacke vor, aus einer Doppellage von Leinwand gefertigt, die mit Kautschuk wasserdicht gemacht ist. Beim Gebrauch läßt sich dieselbe mittelst einer kleinen Röhre zur Form eines Polsters aufblasen und durch einen angebrachten kleinen Hahn das Entweichen der Luft verhüten. Riemen oder Schnüre halten sie ebenfalls an
[231.] der Schulter fest. Der Holländer van Houter brachte Schwimmbüchsen in Anwendung. Er ließ vier Büchsen aus Zinkblech luftdicht anfertigen, jede 21 Zoll lang und 5 Zoll weit, zwei davon etwas kleiner. Inwendig füllte er sie mit trockenen Binsen und überzog sie außen mit Leinwand. Die kleinen Büchsen wurden in die größern gesteckt, letztere luftdicht zugelöthet und eine davon auf die Brust, die andere auf den Rücken geschnallt. Am Zweck-
[232.] mäßigsten für Anfänger der Schwimmkunst zeigen sich die Schwimmkegel des Schwimmeisters Roger. Jeder Schwimmer bedarf zwei solcher Kegel. Ein Schwimmkegel ist aus mehreren Korkscheiben von zunehmender Größe gefertigt. Die kleinste hat nur anderthalb Zoll im Durchmesser, jede folgende etwas größer, bis die größte 9 bis 10 Zoll im Durchmesser hat. In der Mitte jeder Scheibe ist ein Loch und durch dieses ist ein fingerdicker Strick



Fig. 104. Schwimmgürtel.

gezogen. Ein Knoten an jedem Ende verhütet das Abgleiten der Scheiben. Beide Kegel sind durch einen fingerdicken Strick von 2½ Fuß Länge verbunden, den der Schwimmer sich über die Brust legt. An jedem Kegel ist eine Schleife vom doppelten Durchmesser des Oberarms. Man bindet die Kegel an die Schultern, die Spitzen nach letzteren hin, und so wie der Schwimmende allmälig mit dem Wasser vertraut wird und sich in demselben zurecht finden lernt, nimmt man eine Scheibe nach der andern weg, bis schließlich die letzte entfernt werden kann.

Du wirst stets wol daran thun, wenn du nur auf einem solchen Badeplatze badest, der vom Fischer untersucht und abgesteckt ist, auch beim Schwimmen dich in Gesellschaft geübter Schwimmer befindest, die dir beistehen können, wenn dir irgend etwas Unangenehmes zustößt.

Der Grund mancher Flüsse hat stellenweise Schlamm oder losen Triebsand, in welchem der unvorsichtig Badende versinken kann; ebenso bildet das fließende Wasser mitunter Wirbel und heftige Strömungen, die dem Anfänger im Schwimmen gefährlich werden können; deshalb ist Vorsicht wie bei allen Dingen hier doppelt wichtig, denn es handelt sich dann um's Leben. Die Kinder solcher Völker, welche auf Inseln oder überhaupt an der Meeresküste wohnen, besonders in heißen Gegenden, sind gewöhnlich schon von klein auf tüchtige Schwimmer, die trefflich tauchen und sich nicht scheuen, mitten in die Brandung hinein zu springen. Sie bedürfen diese Kunst meist aber auch ebenso nöthig, wie wir das Gehen und die Kinder der Hirtenvölker das Reiten. Einzelne Schwimmer haben auch in Europa sich förmliche Berühmtheit erworben. So erzählt man von dem Fischer Pesce Cola auf Sicilien, der zwei Meilen weit schwimmen konnte und dabei lange unter dem Wasser fortarbeitete. Es soll Derjenige sein, den Schiller in seinem Gedicht „Der Taucher" besungen hat. Ein andrer Schwimmer, Didion Rousseau, verfolgte Fische unter Wasser, ertrank aber schließlich doch in der Maas. Franz de la Vega von Burgos soll sogar Jahre lang im Wasser gelebt haben. Von Paolo Moccia, einem Priester zu Neapel, erzählt man, sein Körper sei so leicht gewesen, daß er nur bis an die Brust in's Wasser eingesunken sei und er im Wasser alle Verrichtungen habe vornehmen können.





Fig. 106. Aegyptische Ballspielerinnen.

Ballspiele.

Das Ballspiel.

[233.] Das Ballspiel ist eines der am weitesten verbreiteten. Das Kind des Grönländers spielt mit seinen Kameraden während des kurzen Sommers ebenso leidenschaftlich Ball, wie die deutsche Jugend im Frühlinge. Ballspiele liebt der Indianer Amerika's ebenso sehr, wie der Bewohner der Inseln des Großen Ozeans. Mit ihnen beginnt das kleine Kind, so wie es die Hände versuchen und üben lernt; mit ihnen beschäftigte sich früher aber selbst noch der Mann. In manchen Gegenden sind Ballspiele unter Erwachsenen jetzt noch gebräuchlich.

Der geworfene Stein war die erste Waffe, um aus der Ferne den Feind anzugreifen. Hiermit konnte aus sicherem Versteck das nahende Raubthier verwundet, das Wild vom Getreidefeld verscheucht werden. Noch gegenwärtig versehen sich manche Völkerschaften Oceaniens mit Steinen in ihren Kanoe's, wenn sie dem Fremdling nicht völlig trauen, dem sie entgegenfahren. Der sichere Steinwurf lernte sich durch das Ballspiel; letzteres ward dadurch zur Vorbereitungsschule für Jagd und Krieg. Wer es verstand, dem geworfenen Balle geschickt auszuweichen, entging nachmals im ernstlichen Kampfe auch leicht dem nach ihm geschleuderten Steine.

Von Ballspielen erzählt Homer in seiner Odyssee; in Sparta und auf Kreta spielten im Alterthum die Männer bis zum dreißigsten Jahre und waren dabei in besondere Schaaren getheilt, denen erfahrene Spieler, „Sphären" genannt, vorstanden. Dem Ballspieler Alexander's des Großen, Aristonikus, errichteten die Athener sogar eine Bildsäule, nachdem sie ihm das Bürgerrecht

verlieben hatten. Dionysos, der Herrscher von Syracusa, den wir aus Schiller's „Bürgschaft" kennen, war ein leidenschaftlicher Ballspieler, und eben so große Liebhaber vom Ballspiel waren die Araber unter dem Kalifen Harun al Raschid. Sie bevorzugten besonders den Federball.

[234.] Unsre altgermanischen Vorfahren spielten auf den rasigen Angern vor den Stadtthoren Ball, Alt und Jung. Sie trieben dabei den Ball mit dem Schlagholz durch einen aufgehangenen Ring, und dieses Vergnügen war über die Niederlande bis nach Island verbreitet. Im Vlämischen nannte man es „die Kloßpforte schlagen", in Island den „Knätschball". Bei den meisten Gelegenheiten war mit dem Ballspiel Gesang und Tanz verbunden. In späterer Zeit haben sich alle drei Lustbarkeiten von einander gesondert, noch jetzt heißt aber bei uns ein Tanzvergnügen ein Ball und eine Sangerzählung eine Ballade.

Die Fröbel'schen Ballspiele.

[235.] Der Pädagog Fröbel, ein Schüler Pestalozzi's, welcher bei seiner Erziehungsmethode der körperlichen Ausbildung des jungen Menschen mit Recht eben so große Aufmerksamkeit schenkt als der geistigen, empfiehlt den Ball als erstes Spielzeug für das Kind. Schon ein zweijähriges Bürschchen wird im Stande sein, mit dem Ball nach seiner Art umzugehen, und großes Vergnügen daran finden. Es werden hierzu weiche und leichte Bälle aus Schafwolle vorgeschlagen und zwar solche von reinen, einfachen Farben. Nach Fröbel's Angaben spielen die kleinen Kinder in sogenannten Kindergärten gemeinschaftlich nach Anleitung erfahrener Lehrerinnen, dann hat man Sortiments von sechs Bällen verschiedener Farben: roth, hellgelb, blau, orange, grün, violet.

Das einfachste Ballspiel mit dem kleinen Kinde besteht darin, daß die Mutter ihm den Ball auf dem Tische oder auf den Stubendielen zurollt. Nachher kann der Ball an einen Faden gebunden werden und mancherlei Dinge vorstellen helfen. Er kann als Glocke hin und herschwingen, als Luftballon auf- und absteigen, das Dreschen auf der Tenne nachahmen, als Windmühle einen Kreis beschreiben u. s. w. Bei allen diesen Spielen mag einfacher Reimgesang in Anwendung kommen, durch den das Kind ergötzt und zugleich in seinem Sprachvermögen geübt wird. — Als schwierigste Spiele machen die Fangübungen den Schluß. Der Ball wird entweder von der Mutter dem Kinde zugeworfen und von diesem wieder jener zurück, oder das Kind wirft den leichten Ball gegen die Wand und fängt ihn selbst auf.

Fangball: das faule Ei.

[236.] Bei allen Ballspielen kommt es entweder auf das Werfen und Schlagen des Balles, oder auf das Fangen desselben und auf das Ausweichen des Wurfes hinaus. Jedes Kind beginnt deshalb von selbst damit, sich im Fangen zu üben, und wirft den Ball dazu entweder an eine hinreichend hohe und breite

Wand, oder läßt ihn sich von andern Kindern zuwerfen. Viele begnügen sich mit den einfachen Fangübungen und suchen nur ihre Ehre darin, den Ball möglichst oft nach einander geworfen und aufgefangen zu haben, ohne ihn fallen zu lassen. So wie letzteres geschieht, beginnt der Mitspielende die Uebung. In der Schweiz ist eine Art dieses einfachen Fangballes als „das faule Ei" bei den Kindern gebräuchlich. Sie zählen bei jedem Wurfe: „ein Ei, zwei Ei ꝛc."; fällt der Ball zu Boden, so gilt dies als „faules Ei" und so viel Male der Fangende den Ball hat zu Boden fallen lassen, ehe er die festgesetzte Zahl von Würfen beendigt hat, so viele Ballwürfe auf den Rücken muß er sich zur Strafe von den Mitspielenden gefallen lassen. Statt des Eierzählens werden auch von Andern die Wochentage als Zählworte benutzt, d. h. erster Wurf „Montag", zweiter Wurf „Dienstag" ꝛc.

Fangschule.

Ballfänger, die sich nicht mit jenem einfachen Fangen begnügen, sondern es zur höhern Meisterschaft darin bringen wollen, verfahren damit in nachstehender Reihenfolge:

[237.] 1) Der Ball wird mit der rechten Hand gegen die Wand oder in die freie Luft emporgeworfen und mit beiden Händen aufgefangen;

[238.] 2) es wird mit der rechten Hand geworfen und mit der rechten allein gefangen;

[239.] 3) es wird mit der rechten geworfen und mit der linken gefangen;

[240.] 4) mit der linken geworfen und rechts gefangen;

[241.] 5) mit der linken geworfen und links gefangen;

[242.] 6) der Ball wird unter dem Schenkel hindurch mit der rechten Hand geworfen und mit der rechten gefangen;

[243.] 7) auf dieselbe Weise geworfen und links gefangen;

[244.] 8) mit der linken Hand unter dem Schenkel durchgeworfen und mit der rechten gefangen;

[245.] 9) ebenso, aber mit der linken gefangen;

[246.] 10) der Spieler dreht der Wand den Rücken zu und wirft den Ball zwischen den Beinen hindurch mit der rechten und dann mit der linken Hand; ebenso fängt er ihn erst mit der rechten und dann mit der linken, sodaß vier verschiedene Uebungen hieraus entstehen;

[247.] 11) der Ball wird mit der rechten Hand mehreremale gegen die Wand geworfen und beim Abprallen wieder zurückgeschlagen; dann erst, nachdem dies eine festgesetzte Zahl mal geschehen ist, aufgefangen;

[248.] 12) dasselbe Kunststück wird mit der linken Hand ausgeführt;

[249.] 13) zwei Bälle werden unausgesetzt mit der rechten Hand gegen die Wand geworfen, mit der linken gefangen und der rechten wieder zugereicht;

[250.] 14) zwei Bälle werden abwechselnd mit der rechten Hand emporgeworfen und gefangen und zwei ebenso mit der linken.

Die gewöhnlichen käuflichen Bälle waren ehedem oft aus Lederstückchen zusammengesetzt und mit Werg oder Sägespänen gefüllt. Andere waren bei einer Füllung von Werg mit Wollengarn überstrickt. Beide hatten aber keine besondere Elastizität. Etwas besser schon waren diejenigen, die innen einen Kork und außen Wolle hatten. Ausgezeichnet dagegen zeigten sich die Gummibälle. Ein Stück Kautschuk ward zu diesem Zwecke in warmes Wasser eingeweicht, dann in einen möglichst dünnen, langen Streifen zerschnitten und dieser fest zu einem Knäuel von etwa zwei Zoll Durchmesser zusammengewickelt, dann mit etwas Garn überwickelt und nun entweder mit Leder überzogen oder überstrickt. Diese Art von Bällen besaßen eine wunderbare Elastizität. Man stellte ehedem auch hübsche Bälle aus wollenem Garn dadurch dar, daß man dasselbe einweichte, nachher sehr fest wickelte und mit Papier umgeben so lange in den Ofen legte, bis letzteres gelb sengte. Der Ueberzug ward dann aus Leder gemacht. Seit in neuerer Zeit der Kautschuk Gegenstand großartiger fabrikmäßiger Verarbeitung geworden ist, hat es die Kinderwelt sehr bequem. Es werden die schönsten Gummibälle, volle und mit Luft gefüllte, von allen Größen und Formen, für ein verhältnißmäßig geringes Geld feilgeboten.

[251.] In andern Ländern helfen sich die Balllustigen auf andere Weise. So benutzen z. B. die Bewohner der Samoa-Inseln im Stillen Ozean Orangen statt Bälle. Zu einem Fangespiel, welches sie Tane-fua nennen, werden acht Orangen gebraucht. Fünf oder sechs Personen vereinigen sich zu einer Partie und werfen die Orangen rasch nach einander in die Höhe, sie sofort wieder auffangend, so daß sämmtliche in steter Bewegung sind. Wer dabei dreimal eine Frucht fallen läßt, hat verloren.

Fängt man mit mehreren Bällen gleichzeitig, so faßt man den zu werfenden Ball mit den Fingerspitzen, den zweiten hält man in der Handmitte. Der erste wird hoch geworfen, während er herabfällt, wirft man den zweiten hoch, fängt den ersten und wirft ihn wieder empor, ehe der zweite ankommt. So kann es bei gehöriger Uebung dahin gebracht werden, daß Jemand mit vier, fünf und mehr Bällen oder Kugeln spielt, von denen mehrere in der Luft sind. Es kann dies dann ebenfalls entweder nur mit einer Hand geschehen oder mit beiden Händen, die sich gegenseitig die Bälle zuwerfen und dieselben fangen.

Fangen mit Steinen.

[252.] Sechs hübsche, glatte Kieselsteinchen von der Größe großer Bohnen werden ausgelesen und zum Spielzeug erkoren. Der Spieler faßt sie in die Hand, wirft sie empor und sucht sie auf der Rückseite der Hand aufzufangen. Bleiben alle sechs darauf liegen, so beginnt er das Spiel und sein Kamerad achtet genau auf, daß er sich keine Fehler zu Schulden kommen läßt. Fängt er weniger, so wirft der Zweite die Steine empor und es beginnt Derjenige, welcher am meisten Steine gefangen hat.

Die Steine werden in die Hand gefaßt und auf eine Steinplatte oder einen Tisch so gewürfelt, daß sie auseinander rollen. Der Spieler nimmt nur einen

davon als Fangestein weg und wählt dazu einen von zweien, welche sich besonders nahe liegen. Er wirft denselben in die Höhe, greift einen der daliegenden Steine auf und fängt den herabfallenden Fangestein mit derselben Hand. Er darf letztern weder auf den Boden fallen lassen, noch einen andern der daliegenden Steine beim Aufnehmen des einen berühren. Hat er alle fünf Steine in dieser Weise aufgenommen (aufgerappt, aufgerafft), so ist der erste Gang beendigt; dann folgen andere Uebungen.

[253.] Die Steine werden gewürfelt und stets zwei auf einmal, dann drei und zwei aufgenommen, dann vier und einer, und zuletzt alle fünf mit einemmale. Das Aufwerfen und Fangen des einen Steines bleibt dasselbe.
[254.] Nun wiederholt sich dieselbe Reihenfolge, der Fangestein wird aber
[255.] mit dem Handrücken aufgeworfen. — Es folgt das sogenannte Eierlegen. Der Spieler faßt alle Steine in die Hand, wirft einen empor und legt, ehe jener niederfällt, jedesmal einen auf den Boden; dann legt er zwei auf einmal u. s. f., zuletzt alle fünf. — Es folgt Verbindung des Legens und Aufnehmens; der Stein wird empor geworfen, einer hingelegt und ein anderer liegender aufgenommen; dies wird wieder fortgesetzt bis fünf.

Wer einen Fehler macht, muß aufhören und seinen Kameraden das Spiel überlassen. Hauptfehler sind Fallenlassen des Fangesteins oder eines andern in der Hand befindlichen Steines, Berühren eines liegenden Steines, nicht Ergreifen eines aufzunehmenden Steines oder Fallenlassen desselben. Zwischenein kommen auch Fangübungen mit dem Handrücken. Es wird zuerst ein Stein aufgeworfen und mit dem Handrücken aufgefangen, dann zwei u. s. f., bis alle fünf.

[256.] Die Bewohner der Südsee-Inseln haben ein ähnliches Spiel unter dem Namen Lafo-litupa. Zwei Personen spielen mit einander um die Wette. Jede hat 50 bis 60 Bohnen (von Mimosa scandens) vor sich liegen, nimmt jedesmal vier derselben, wirft sie in die Höhe und sucht sie mit dem Handrücken aufzufangen. Wer zuerst 100 auf diese Weise gefangen hat, ist Sieger.

Vom Arm zur Hand.

[257.] Lege ein Geldstück oder einen ähnlichen kleinen Gegenstand auf den untern Theil des aufgehobenen Armes, wie es die nebenstehende Abbildung zeigt, gieb dann dem Arme einen plötzlichen Ruck nach unten und fange das Geldstück mit der Hand desselben Armes. Durch mehrfache Uebung wirst du es dahin bringen, daß du nicht nur das eine Stück, sondern mehrere auf einander gelegte Thaler oder dgl. auffängst, ohne daß einer davon zur Erde fällt.


Fig. 107. Vom Arm zur Hand.

Großer Fangball und altgriechischer Harpastum.

Einer der Spieler warf den Ball möglichst hoch senkrecht empor, die übrigen Spieler wetteiferten miteinander, denselben zu fangen, ehe er die Erde

berührte, und sprang nach dem Herabfallenden empor. Man hatte, wie wir, ebensowol kleine Bälle als auch große. Letztere bestanden aus einer Schweins-
[258.] blase, die straff aufgeblasen war. Sie ähnelten unsern großen Kautschuk- und Guttapercha-Bällen, wurden wie diese gegen den Boden geschlagen und beim Emporspringen gefangen. Mit den letztgenannten großen Gummibällen läßt sich ein sehr unterhaltendes Spiel dadurch ausführen, daß sich die Spielenden in einen Kreis stellen und durch Schlagen mit der Hand den Ball gegen die Erde treiben. Er schnellt je nach der Richtung des Schlages den Gegenüberstehenden zu und bleibt so in ununterbrochenem Tempo. Früher wurden auch große Bälle mit Werg und Kälberhaaren gestopft. Die Chinesen, die überhaupt gern etwas Besonderes haben, spielen auch einen Ball mit dem nackten Fuße. Bei einer Art von altgriechischem Fangball mit dem kleinen Ball standen die Knaben ebenfalls in einem weiten Kreise und warfen sich den Ball gegenseitig zu. Der Werfende suchte die Aufmerksamkeit der Uebrigen zu zerstreuen. Er stellte sich oft, als ob er den Ball einem Bestimmten zuwerfen wolle, und warf ihn dann nach einem Andern, der weniger aufmerksam zu sein schien. Wer den Ball fallen ließ, verfiel in Strafe.



Fig. 108. Grosser Fangball.

Der Wandball.

[259.] Man spielt diesen Ball mit dem gewöhnlichen kleinen Ball an einer Wand, die mindestens zehn Schritt lang und drei bis vier Mannshöhen hoch, dabei ohne Fenster ist, die zerworfen werden könnten. Zwei Ellen über dem Boden wird ein dicker Strich von einer Farbe wagerecht an die Wand gemalt, welche sich deutlich von derjenigen der letztern abhebt. An der Wand entlang ist die Erde um etwa eine Spanne, bei acht Schritt Breite, höher als der übrige Grund. Diese höhere Terrasse bildet den ersten Platz, das Uebrige den zweiten Platz. Beide Plätze sind festgeschlagen, wie der Grund einer Scheuntenne. Die Spieler theilen sich in zwei Gruppen; eine derselben nimmt den ersten Platz ein, die andere den zweiten. Sie vertheilen sich auf ihren Plätzen je in eine Linie. Die Spieler des ersten Platzes setzen unter sich eine Reihenfolge fest. Der Erste unter ihnen ist der Aufschläger; dieser stellt sich vor die Mitte der Wand und schlägt den Ball mit der Hand schräg gegen dieselbe, so daß er über den Strich fliegt und bis nach dem zweiten Platze zurückprallt. Die Spieler des zweiten Platzes schlagen den Ball entweder sofort in der Luft oder beim ersten Emporspringen vom Boden wiederum über den Strich der Mauer zurück, womöglich so, daß er beim Rückprall auf den ersten Platz niederfällt

und die dort stehenden Spieler zum Schlagen zwingt. Diejenige Partei, welche den Ball zu tief schlägt, so daß er entweder gar nicht an die Mauer oder unter dem Strich an dieselbe kommt, welche Partei es überhaupt versieht, ihn wenigstens beim ersten Aufspringen zu treffen, verliert einen Punkt. Einen solchen Punkt, den die zweite Spielergruppe verliert, rechnet sich die Gruppe des ersten Platzes zu Gute.



Fig. 109. Wandball.

Verliert dagegen die Gruppe des ersten Platzes einen Punkt, so muß ihr Aufschläger sein Amt dem Nachbar abgeben, auch wenn er nicht persönlich den Fehler gemacht haben sollte, sondern irgend Einer, der seiner Partei angehört. Haben auf diese Weise alle Spieler des ersten Platzes ihr Aufschlägeramt verloren, so nehmen sie den zweiten Platz ein und die dort Befindlichen kommen so lange an ihre Stelle, bis es ihnen ebenfalls in gleicher Weise ergeht. Wenn beide Parteien beide Plätze gehabt haben, ist ein Spielgang zu Ende; dasselbe ist der Fall, wenn eine bestimmte Anzahl Punkte gezählt worden sind, die man beim Anfange festsetzt. Welche Partei bei einer Anzahl Gängen die meisten Punkte für sich gezählt hat, die ist Siegerin.

Ballkegelspiel.

[260.] Es werden die neun gewöhnlichen Kegel, die aber angemessen klein und leicht sein müssen, in der Nähe einer Wand zu einem Kreise aufgestellt. Den Ball wirft man gegen die Wand, so daß er beim Rückprall zwischen die Kegel springt und diese umwirft. Derjenige Spieler, welcher mit seinem Wurfe die meisten Kegel umgeworfen hat, ist König. In ganz kleinem Format findet man dergleichen Spiele beim Drechsler käuflich.

Stabkugelspiel (Bilboquet).

[261.] Dieses Fangespiel, das meistens zur Unterhaltung des einzelnen Kindes dient, ist zwar bei uns gerade nicht zu den beliebtern zu rechnen, hat aber doch eine weitere Verbreitung über die Erde, als man im ersten Augenblick vermuthen sollte. Es wird in Grönland von den Kindern der Eskimo's ebenso gespielt, wie auf Anamoka von den Weibern. In Frankreich ist es üblicher, als in Deutschland, und man weiß, daß es König Heinrich III. bereits gespielt hat. Das hierzu gehörige Spielzeug ist eine hölzerne oder elfenbeinerne Kugel. An einer Seite ist dieselbe an einem Faden befestigt, an der entgegengesetzten Seite dagegen hat sie ein Loch. Der Faden ist in der Mitte eines Stäbchens von Spannenlänge festgebunden. An einem Ende des Stäbchens befindet sich ein kleiner Becher, gerade groß genug, daß die Kugel hinein paßt; das andere Ende ist spitz. Das Spiel läßt nun eine zweifache Ausführung zu: entweder wird die am Faden emporgeschleuderte Kugel mit dem Becher aufgefangen, oder sie wird so geschleudert, daß beim Niederfallen das Loch zu unterst kommt und sie mittelst der Stabspitze aufgespießt werden kann.



Fig. 110. Stabkugel.

Stehball.

[262.] Der Stehball ist eines unsrer interessantesten Wurfspiele, übt eben so trefflich im Zielen wie im Springen, Laufen und plötzlichen Stillstehen. Der kleine Ball, welchen man hierbei verwendet, darf nicht zu hart sein, damit die Würfe mit demselben nicht zu schmerzhaft werden. Je mehr Kinder am Spiele Theil nehmen, desto unterhaltender wird es. Wir nehmen beispielsweise an, der erste Knabe hieße Anton, der zweite Bernhard, der dritte Christian u. s. w. Alle treten ohne bestimmte Rangordnung vor eine Mauer, Albert wirft den Ball so hoch als möglich an der Wand oder dem Hausdache hinauf und ruft beim Werfen den Namen eines Mitspielers, diesmal vielleicht Bernhard. Da Keiner vorher weiß, wer gerufen werden wird, so erfordert es bei Jedem das eigne Interesse, sich zunächst so nahe als möglich bei dem Werfenden aufzuhalten. So wie Bernhard aufgerufen worden ist, laufen die Uebrigen nach allen Seiten möglichst rasch und weit auseinander. Allein auch hierbei ist weise Vorsicht von Nöthen und darf kein blindes Fortrennen stattfinden, denn wenn Bernhard so glücklich ist, den herabfallenden Ball aufzufangen, ehe dieser den Boden berührt, so hat er das Recht, den Ball abermals empor zu werfen und einen andern Mitspieler aufzurufen. Natürlich wählt er dann Denjenigen dazu, der am weitesten entfernt ist. Wir nehmen an, Bernhard habe den Ball nicht gefangen, letzterer sei zur Erde gefallen und auf dieser fortgerollt.

Bernhard muß ihn so rasch als möglich zu fassen suchen. Sobald er ihn in der Hand hat, ruft er: „Stand!" („Steht Alle!" — „Stando!" In der Schweiz ist es gebräuchlich, zu rufen: „Vigoli!") So lange Bernhard den Ball noch nicht in der Hand hat, darf jeder Mitspielende laufen; sobald aber der Ruf „Stand!" erschallt, muß Jeder wie angewurzelt stehen bleiben. Sieht Bernhard, daß Einer noch einen Schritt weiter thut, so kann er verlangen, daß dieser wieder zurückgethan wird. Er wählt sich nun den ihm am nächsten stehenden Christian als Ziel und wirft diesen mit dem Balle. In manchen Gegenden gilt es bei den Knaben als Gesetz, daß der als Ziel Dienende sich nicht bewegen darf; in andern dagegen ist es erlaubt, durch Körperbiegungen dem Wurfe auszuweichen, ohne jedoch den Platz zu verändern. In letzterem Falle ist es jedoch schwieriger zu treffen. Sobald der Ball fliegt, aber nicht früher, dürfen die andern Mitspieler ihre Plätze verlassen. Fängt Christian den Ball, oder wird er getroffen und greift den Ball von der Erde auf, so ruft er abermals „Stand!" und verfährt wie Bernhard. Dies geht so lange fort, bis Einer fehlwirft. An manchen Orten ist es auch dem Werfenden erlaubt, nach Dem hin, welcher ihm als Ziel dient, einen Sprung zu thun. Ebenso ist es schlechten Werfern, die in zu große Entfernungen von den Mitspielern gerathen sind, gestattet, einem guten Freunde den Ball zum Fangen zuzuwerfen, sobald Letzterer solches zufrieden ist. Hat dieser aber einmal seine Zustimmung zu diesem Wechsel gegeben, so übernimmt er alle Verpflichtungen seines Vorgängers und trägt den Schaden, wenn er den Ball nicht fängt. Wer gefehlt hat, wird zur Strafe verurtheilt. Diese besteht gewöhnlich darin, daß der zum „Leiden" Bestimmte sich rücklings gebückt an die Wand stellt und jeder Mitspieler aus festbestimmter Entfernung nach ihm einen Wurf thut, dem Jener aber ausweichen darf. Mitunter läßt man die Entfernung auch dadurch bestimmen, daß der „Leidende" den Ball selbst gegen die Wand werfen darf und die Strafenden sich dann zum Werfen dorthin stellen müssen, wo der abprallende Ball die Erde berührt.

[263.] Je nach den Oertlichkeiten erfährt der Stehball verschiedene Abänderungen. Ist z. B. keine Wand und kein geeignetes Haus zum Anwerfen bei dem Spielplatze vorhanden, so gräbt man für jeden Spielenden ein Grübchen in den Boden und bezeichnet dasselbe so, daß man den Eigenthümer erkennt. Derjenige, welcher das Spiel beginnt, rollt den Ball nach irgend einer Grube und der Besitzer der letztern ist am Werfen. Fehlt der Erstere die Grube, so rollt ein Anderer den Ball. Die Gruben sind dabei entweder in einer Reihe
[264.] oder im Bogen geordnet. Die Schweizer Knaben helfen sich mit ihren Mützen (Kappen), legen dieselben in eine Reihe und Der, welcher durch Abzählen zum König gewählt ist, legt die seine zu oberst, tritt dann an das unterste Ende der Reihe und wirft den Ball in eine beliebige Mütze, um dadurch den Werfenden zu bestimmen. Fehlt er beim Werfen nach der Mütze dreimal, so wird seine Mütze zu unterst gelegt und sein Nebenmann erhält das Recht zum Einwerfen (Mützenball, Kappenball).

[265.] Eine Abänderung des Stehballs ist ferner das Schweizer „Küngen", d. h. Königsspiel. Der Ball wird zunächst in eine Grube geworfen, um welche alle Mitspieler herumstehen. Es wird abgezählt und jedesmal der Zehnte ausgestoßen, der zuletzt Uebrigbleibende ist König. Dieser nimmt den Ball und singt: „So nimmt se, so nimmt se (die Balle) der Küng, so trifft er, so trifft er den N."— Währenddem entlaufen Alle, der König wirft nach Einem, und der Getroffene muß da stehen bleiben, wo der Ball liegt. Von hier aus wirft er nach dem König. Trifft er diesen, so ist er selbst König, fehlt er, so erhält er Strafe.

Kreisball.

[266.] Der Kreisball eignet sich vorzüglich für eine größere Anzahl Spielender, vielleicht ein Dutzend. Sie bilden einen Kreis, dessen Durchmesser eine gewöhnliche Wurfweite beträgt, und Jeder bezeichnet seinen Standpunkt durch einen Stein. Die Spieler vertheilen sich in der Umfangslinie des Kreises in möglichst gleichen Entfernungen und Einer wirft den Ball dem Andern zu, nicht blos dem Zunächststehenden, sondern irgend einem Beliebigen. Wer den gut geworfenen Ball nicht fängt, muß zur Strafe seinen Platz verlassen und in den Kreis treten.

Jetzt wird zwar der Ball auch noch weiter geworfen in der bisherigen Weise, Jeder hat aber das Recht, nach dem im Kreise Befindlichen, der diesmal Anton heißen soll, zu werfen. Wer dabei fehl wirft, muß zur Strafe selbst in den Kreis und als Zielscheibe dienen. Ist Anton getroffen, so fliehen Alle von ihren Plätzen weiter auswärts, bis Jener den Ball in der Hand hat und „Stillstand" befiehlt. Er darf innerhalb des Kreises jede beliebige Stelle einnehmen, denselben aber nicht verlassen. Von hier aus wirft er nach Demjenigen, der ihm am nächsten dünkt. Trifft er, so muß der Getroffene ebenfalls zu ihm in den Kreis. War vorher der Ball aus dem Kreise herausgeflogen, so darf Anton ihn zwar holen, muß aber wieder in den Kreis zurück. Fehlt Anton bei seinem Wurfe, so erhält er keine weitere Strafe, seine Mühe war nur fruchtlos. Alle kehren dann an ihre Plätze zurück, lassen den Ball von Neuem herumgehen, werfen ihn Denjenigen zu, die den im Kreise Befindlichen und fortwährend Fliehenden am nächsten sind, und diese werfen abermals nach Jenen im Kreise. Ist von den im Umfange Stehenden nur noch Einer übrig, so hat dieser das Recht, von einem Platz des Umkreises nach dem andern zu laufen und nach Jenen im Innern zu werfen. Von den Letzteren darf zwar nur stets Derjenige werfen, welcher getroffen worden ist, seine Kameraden müssen ihm aber nach allen Kräften dazu behülflich sein, daß er den Ball rasch in die Hand bekommt und Stillstand befehlen kann. Wen der Uebrigbleibende trifft, ist matt oder todt und muß aus dem Kreise heraustreten. Hat er auf diese Art Alle herausgeschafft, so ist er König; fehlt er oder wird er getroffen, so muß er auch in's Spiel; in beiden Fällen beginnt ein neues Spiel.

[267.] Diesem Kreisball ist das schweizerische Eck und Krüpfe (Krippe) ähnlich. Es theilen sich die Spieler hierbei in zwei Parteien, die eine derselben nimmt ihren Standpunkt am Eck ein, von der Gegenpart muß Einer an die in der Mitte befindliche Stelle treten, welche das Krüpf heißt. Ein am Eck Stehender wirft nach ihm; trifft er, so entläuft die werfende Partei und der am Krüpf Stehende sucht so rasch als möglich den Ball zu erhaschen, um einen der Fliehenden zu treffen. Fehlt er, so ist er matt und tritt aus dem Spiele. Auf diese Weise suchen die Werfer am Eck Alle am Krüpf aus dem Spiele hinaus zu jagen. Sind sie aber selbst durch Fehlwürfe bis auf Einen hinausgeschafft, so versucht sich dieser Letzte in ähnlicher Weise wie beim Kreisball durch Hin- und Herlaufen gegen die Würfe der Gegner zu sichern und diese durch Treffen hinauszuschaffen. — Ein anderer Kreisball der Schweizer Kinder [268.] ist der Fuhr- oder Ful- (Faul-) Ball. Wird dieser von acht Kindern gespielt, so treten vier davon an die vier Ecken eines Gevierts, in Wurfweite von einander, die vier Andern nach dem Mittelpunkte zusammen. Die außen Stehenden haben Sechs voraus, die innen Stehenden Drei, d. h. sie dürfen so vielemal fehl werfen. Haben sie diese Zahl überschritten, so müssen sie als „faul" heraus. Das übrige Verfahren ähnelt dem gewöhnlichen Kreisball.

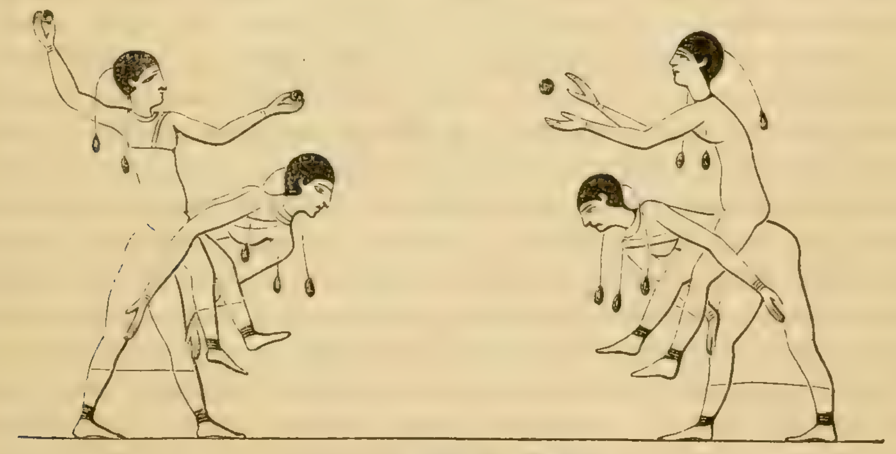


Fig. 111. Aegyptischer Reitball.

Der Reitball.

[269.] Wie aus alten Wandgemälden zu ersehen, war bereits in grauer Vorzeit der Reitball ein Spiel der Aegypter, wie er es heutzutage in der Schweiz und in mehreren Gegenden Süddeutschlands noch ist. Es ist bei demselben nöthig, daß die Mitspielenden wenigstens paarweise ziemlich von gleicher Stärke und Schwere sind, da Jeder während des Spielens abwechselnd Roß und Reiter wird. Die Spieler theilen sich in zwei Abtheilungen, die Zusammenpassenden gegenüber; das Loos entscheidet, welche Partei zunächst als Pferd oder Packesel zu dienen und die Andern zu tragen hat. Jedes Roß nimmt seinen Reiter auf den Rücken, Alle bilden einen Kreis und die Reiter werfen sich

den Ball zu, während die unruhigen Rößli sich nach Kräften bemühen, durch unruhiges Gebahren Jenen das Fangen zu erschweren. Sowie ein Reiter den Ball zu Boden fallen läßt, müssen alle Reiter so schnell wie möglich von ihren Pferden herabspringen und fliehen. Das flinkste Roß erhascht den Ball und ruft: „Stillstand!“ Die flüchtigen Reiter müssen stehen bleiben und das Ballroß wirft den Nächsten. Geht der Wurf fehl, so sitzen die Reiter wieder auf und beginnen wieder mit Fangen. Wird der Reiter getroffen, so wird seine ganze Partei zum Pferde und die bisherigen Rosse dürfen reiten.

Treibball.

[270.] Der Ball wird in diesem Falle als Geier gedacht, der in das zu schützende Gehöft einbrechen will (Geierspiel), oder als Wildschwein (Sau, Sauball), welches herein kommt und abgewehrt werden soll. Ein Mittelloch von Schüsselgröße bezeichnet auf dem Spielplatz die Stelle, nach welcher der Ball getrieben werden soll, den Kessel der Sau. Rings im Kreise, etwa einen guten Schritt oder zwei vom Mittelloche entfernt, werden so viel kleine Gruben gemacht, als Spielende da sind, weniger eine. Zum Treiben hat jeder Knabe einen Stab von etwa anderthalb Ellen Länge; es gilt als die höchste Schande, den Ball, dies unreine Thier, mit der Hand anzugreifen oder mit dem Fuße zu berühren. Zunächst wird der Ball in den Kessel gelegt, alle Mitspieler stecken ihre Stäbe in den Kessel, ein etwas entfernter Punkt wird als Laufmal bezeichnet, es wird Eins, Zwei, Drei gezählt und Alle laufen nach dem Male, schlagen an dasselbe mit den Stöcken und eilen möglichst rasch wieder zurück, um mit dem Stocke ein Loch zu besetzen und zugleich den Ball aus dem Kessel hinauszuschlagen. Der Letzte findet kein freies Loch und hat die Aufgabe, den Ball in den Kessel zu treiben. Er darf ihn dabei mit seinem Stocke in jeder Weise decken, nie aber mit Hand oder Fuß. Die Hüter dagegen suchen den herankommenden Ball zurückzuschlagen. Sowie sie zu diesem Zweck ihre Stöcke aus den Löchern thun, sucht der Treiber mit seinem Stocke eins der letztern zu besetzen und der vorwitzige Hüter, welcher vielleicht eben den Ball weit hinweggeschlagen hat, bekommt das Vergnügen, Treiber zu werden und ihn selbst wieder herbeizuschaffen. Glückt es dem Treiber, den Ball in den Kessel zu bringen, so laufen alle Hüter nach dem Laufmale, um dasselbe anzuschlagen; der Treiber besetzt währenddem eins der Löcher und der Letzte der Zurückkehrenden übernimmt sein Amt.

[271.] In der Schweiz erleidet dieser Treibball (Mohrenjagen, Bohnisloch) insofern eine Abänderung, daß der Ball zunächst im Kessel liegt und von dem Treiber nach den Löchern der Mitspielenden getrieben wird. Rollt der Ball beim Abwehren wieder in's Mittelloch zurück, so sind die Mitspielenden ver-
[272.] pflichtet, ihre Plätze zu wechseln. — Hie und da findet sich auch eine Abweichung desselben Spieles als sogenannter Baumball, bei welcher der Ball nach einem bestimmten Baume hin getrieben werden muß und die Abwehrenden statt an Grübchen ihre Stellen an Bäumen einnehmen. Beim Zurücktreiben

des Balles darf Niemand seinen Baum gänzlich verlassen, er muß ihn stets mit einer Hand berühren, wie auch beim gewöhnlichen Treibball Niemand von seiner Grube sich entfernen darf, sondern wenigstens einen Fuß daneben (nicht darüber) haben muß.



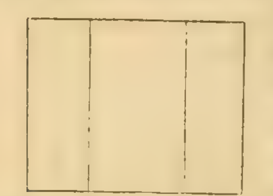
Fig. 112. Fussball.

Fußball mit dem großen Balle.

[273.] Der hierzu und bei dem nächstfolgenden Spiele gebräuchliche Ball ist kopfgroß und innen mit Kälberhaaren ausgestopft, außen mit Leder überzogen. Die Spielenden fassen sich bei den Händen an und schließen einen Kreis. Einer muß als Balltreiber in die Mitte. Er nimmt die Arme auf dem Rücken zusammen und stößt den Ball mit einem Fuße, ob mit dem rechten oder linken, wird beim Anfange des Spiels festgesetzt. Während des ganzen Spiels hindurch muß er aber stets denselben Fuß anwenden und die Uebrigen müssen den Ball mit dem andern Fuße abwehren. Stößt der Balltreiber also mit dem rechten Fuße, so müssen sie den linken anwenden. Wer es falsch macht, wird zur Strafe Balltreiber. Der Treiber sucht durch geschickte Stöße den Ball zwischen den Spielenden hindurch zu bringen; gelingt ihm dies, so nimmt Derjenige seine Stelle ein, welcher den Ball hat vorbeipassiren lassen. Wehren die Kreisbildenden mit dem linken Fuße ab, so ist es Der, neben dessen linkem Fuße der Ball vorbeikam. War der Stoß dagegen so stark, daß der Ball höher flog als der halbe Körper der Spielenden, so daß er über die Hände oder Köpfe hinweghüpfte, so wird Niemand darum gestraft; der Treiber hat dann die Aufgabe, ihn wieder in den Kreis hinein zu schaffen. Dasselbe Loos trifft auch Den, welcher es verschuldete, daß der Ball hinausschlüpfte. Sind zahlreiche Mitspieler beisammen, so können zwei oder mehrere Bälle gleichzeitig von eben so vielen Treibern getrieben werden. Ist der Ball außerhalb des Kreises und soll in denselben getrieben werden, so drehen sich die Kreisbildenden um.

Wurfball mit dem großen Balle.

[274.] Die Spielenden theilen sich in zwei gleichgroße Parteien und bezeichnen für jede der letztern auf dem Spielplatz zwei Male durch eingeritzte Linien, gelegte Steine, eingesteckte Stangen u. dgl. In der Mitte des Spielplatzes bleibt ein freier Raum von etwa 30 Schritt, an beiden Seiten desselben zieht sich die Linie des innern Males jeder Partei entlang; etwa 15 Schritt von der Linie jedes innern Males nach außen wird für jede Partei die Linie des äußern Males bezeichnet. Man wählt einen ziemlich großen Ball. Jede Spielpartei stellt sich, über die ganze Linie vertheilt, an ihrem innern Male auf; das Loos bestimmt Den, welcher anwerfen soll. Der Werfende schleudert den Ball nach der Gegenpartei so weit als möglich, letztere sucht diesen zu verhindern weit zu rollen, trachtet deshalb danach, ihn zu fangen, oder hält ihn mit dem Fuße fest. An der Stelle, wo der Ball zum Stillliegen gebracht ist, muß die betreffende Partei ihre neue Stellung einnehmen und darf nur von hier aus ihrerseits den Wurf thun. Dabei ist es dem Werfer aber gestattet, nach links und rechts in derselben Entfernung zu laufen. Er sucht in der Linie der Gegenpartei eine Lücke ausfindig zu machen oder eine Stelle, an welcher ungeschickte, unaufmerksame Spieler stehen, um daselbst den Ball durch die feindliche Linie zu bringen und letztere dadurch zum Rückzug zu zwingen. Diejenige Partei, die auf diese Weise zuerst über ihre äußere Grenzlinie hinausgetrieben wird, hat verloren. Schon die alten Griechen spielten diesen Ball unter dem Namen Episküros.


Fig. 113. Plan zum Wurfball.

[275.] In England ward ehedem der große Ball mit dem Fuße geschleudert. Der Ball selbst ward entweder aus Gummi elasticum gemacht und mit Leder überzogen, oder auch aus einer überlederten Ochsenblase, in welche Erbsen gethan waren, um Rasseln zu erzeugen. Die äußere Stellung der Spieler war ganz wie bei dem eben angegebenen Ballspiel. Jede Spielpartei suchte mit kräftigen Fußtritten den Ball über den Standpunkt der Feinde hinaus zu treiben. Mitunter erhielt der Ball dabei so gewaltige Stöße, daß er haushoch flog und dann in ungeheurem Bogen langsam durch die Luft sauste. Eine Zeit lang war dieses Ballspiel in England von der Obrigkeit verboten, da die Unsitte eingerissen war, beim Ballstoßen die Fußtritte durch absichtliches Versehen gegen die Schienbeine der Mitspielenden zu richten (Fig. 112).

[276.] Mit den letztgenannten Ballspielen hat der schottische Golf oder Goff viel Aehnlichkeit, der auch im Norden Englands gebräuchlich ist. Der Hauptunterschied zwischen ihm und dem vorigen beruht darin, daß man den Ball mit einem Ballstock schlägt, der drei bis vier Fuß lang und aus Eschen- oder Buchenholz gearbeitet ist. Das Ende des Stockes ist gebogen und keulenförmig, außerdem auch noch mit Blei ausgegossen und oft mit einem knöchernen Ansatz armirt, so daß mit demselben Schläge von bedeutender Wucht zu geben sind. Der Griff ist gewöhnlich mit gewichstem Bindfaden umwickelt. Als

Zweck des Ballschlagens gilt es ebenfalls, den mäßig großen, festen Ball über die äußere Grenze der Gegenpartei hinauszutreiben und dies in Bezug auf das eigne Mal zu verhüten. Eine andere Art des Golf ward auch das schottische [277.] Mail genannt und ward auf einer Spielbahn ausgeführt, welche entweder zirkelrund, halbkreisförmig oder dreieckig war. Je nach der Zahl der Spieler wurden gleichviele Löcher, etwa 800 Schritt von einander, gegraben, nach denen der Ball geschlagen ward. Die Schläger hatten hierzu verschiedene Schlägel bei sich, die sie anwendeten, je nachdem der Ball in hohes Gras, auf lockern Sand, steinigen Boden u. s. w. gefallen war.



Fig. 114. Indianische Ballspieler.

[278.] Interessanter Weise ist bei vielen Indianerstämmen Nordamerika's ein ganz ähnliches Ballspiel seit alten Zeiten in Gebrauch. Die Spieler theilen sich in zwei gleiche Parteien und stellen sich etwa 500 Schritt von einander auf. Die Mitte zwischen beiden wird durch eine Linie bezeichnet, auf welche der Ball gelegt wird. Hinter jeder Partei bezeichnet eine andere Linie das äußere Grenzmal. Jede Partei sucht, wie bei den eben erwähnten europäischen Ballarten, den Ball über das äußere Grenzmal der Gegner zurückzutreiben und hat, wenn ihr dies gelingt, den Preis davongetragen. Interessant ist

dabei das Kostüm der Spieler, welche zu Hunderten daran Theil nehmen. Sie färben die Haut mit verschiedenen, dick aufgetragenen Farben und haben als Kleidung weiter nichts als ein Paar kurze Beinkleider, ähnlich wie Badehosen; dieselben werden durch einen Gürtel festgehalten, an dem hinten ein emporgerichteter langer Pferdeschweif, bei den nordwestlichen Stämmen ein Federbüschel, befestigt ist. Um den Nacken ist ein Halsband gehangen, an dem lange, rothe Fransen gleich einer Mähne herabflattern. Bei manchen Stämmen hat jeder Spieler zwei Ballstöcke, bei den Irokesen nur einen. Das Ende des Stockes ist löffelförmig mit einem Gitterwerk aus Weiden- oder Ledergeflecht. Letzteres dient ebenso zum Auffangen wie zum Fortschleudern des Balles, der durchaus nicht mit den Händen berührt werden darf. Der Ball ist entweder aus Holz, mit einem Stück Ziegenfell überzogen, oder gänzlich aus Leder gemacht, das künstlich übereinander gewickelt ist. Die nördlichen Stämme spielen diesen Ball auch im Winter auf den glatten Eisflächen, natürlich dann in Kleidern. Manche Schaaren bezeichnen ihre Grenzmale durch eine Pfahllinie von 20 bis 25 Fuß Höhe, deren Pfosten sechs Fuß weit auseinander stehen und oben durch Querhölzer verbunden sind. Die Mitte des Kampfplatzes ist durch zwei kleine Bäume bezeichnet. Zur Nacht folgt dann bei diesen Volksfesten ein besonderer „Ballspieltanz".

[279.] Bei einer zweiten Art des Spieles wird der Ball mit der Hand geworfen. Ein Spieler schleudert ihn in die Höhe und sucht dann in Gemeinschaft mit den Uebrigen ihn zu fangen. Wem es gelingt, ihn zu erfassen, eilt damit dem seiner Partei bestimmten Ziele zu; die Uebrigen verfolgen ihn, bemühen sich, ihm den Weg zu versperren und ihm den Ball zu entreißen. Fürchtet er nun, übermannt zu werden, so wirft er den Ball möglichst weit seinen Genossen zu, gegen welche sich der Tumult wendet, bis es einem der Spieler gelingt, das Ziel zu erreichen.

Schnurball.

[280.] Ein kleiner Ball wird an einer langen, festen, hänfenen Schnur befestigt, letztere mit dem andern Ende an einer Stange angebunden und diese aus einem Fenster der ersten Etage möglichst weit herausgesteckt und festgemacht. Der Ball hängt in bequemer Schlaghöhe nach unten. Am besten eignet sich das Spiel für zwei Mitspieler. Der Eine giebt dem Ball mit dem Schlagholz (Pritsche), einem armslangen, runden, oder vorn etwas abgeplatteten Knüppel, einen tüchtigen Schlag, so daß er um die Stange herum einen, noch besser zwei Kreise beschreibt, und der andere Mitspieler sucht den Ball beim Herabkommen aufzufangen. Trifft der Erstere nicht richtig, oder fängt der Zweite den Ball, so werden die Rollen gewechselt.

[281.] Die Bewohner der Samoa-Inseln im Großen Ozean haben ein Spiel, welches an unsern Schnurball erinnert. Es wird statt des Balles eine Orange an einem Faden mitten im Zimmer aufgehangen, so daß sie etwa zwei Fuß hoch über der Erde schwebt. Die Spieler sitzen in einem Kreise und Jeder hat

ein kleines zugespitztes Holzstäbchen in der Hand. Die Orange wird im Kreise geschwungen und sobald sie an den Mitspielern vorbeikommt, sucht sie Jeder mit seinem Stäbchen anzuspießen, der Eine durch raschen Stoß, der Andere durch behutsam schlaues Zielen. Sämmtliche Spieler haben sich in zwei Parteien geschieden. Welche Partei zuerst der Orange die festgesetzte Zahl Stiche (meist 50) versetzt hat, gewinnt als Preis, wenn es Erwachsene spielen, gewöhnlich ein gebratenes Ferkel. Letzteres wird zum Schluß von beiden Parteien gemeinschaftlich verzehrt.

Schlag- und Laufball.

[282.] Bei den beliebtesten Ballspielen der deutschen Jugend wird der Ball mit dem Schlagholz (der Pritsche) geschlagen. Man wählt dazu am liebsten einen runden Knüppel, etwa zwei Fuß lang, und umwickelt den Griff mit gewichstem Bindfaden oder giebt dem Bindfaden einen Anstrich von dünnem Leim, damit der Schlägel desto sicherer in der Hand sitzt. Solche Schlägel, die vorn breit sind, treffen zwar den Ball leichter, allein der Schlag wird selten so kräftig, da sie die Luft nicht so gut durchschneiden.

Je mehr Mitspieler vorhanden sind, desto unterhaltender und interessanter wird das Spiel, doch darf die Zahl Acht bis Zehn nicht gut überschritten werden.

Ein einzelner Spieler kann höchstens sich einüben im sichern Schlagen, nachdem er den Ball sich selbst emporgeworfen (eingeschenkt) hat. Bei zwei Spielern sind schon ein paar Abwechselungen möglich. Der Eine schlägt den Ball, welchen der Andere ihm zuwirft, gegen eine hohe Mauer oder auf das Hausdach, der Zweite sucht ihn aufzufangen; — oder der Erste schenkt sich den Ball selbst ein, schlägt ihn auf ebenem Spielplatze so weit als möglich und sein Kamerad sucht ihn aus der Luft aufzufangen oder, wenn ihm dies nicht gelingt, ihn doch so bald wie möglich aufzuhalten. Der Schläger darf dreimal nach dem Balle schlagen, wenn er ihn bei den zwei ersten Schlägen nicht trifft. Gelingt ihm letzteres auch beim dritten Schlage nicht, so kommt sein Kamerad an seine Stelle. Fängt der Gegner den emporgeschlagenen Ball, so wird ebenfalls gewechselt. Fängt er ihn nicht, so muß er an der Stelle stehen bleiben, an welcher er den Ball zum Liegen bringt; der Schläger spreizt die Beine auseinander (grätscht), stellt das Schlagholz senkrecht in die Mitte der Oeffnung, und der Gegner muß von seinem Standorte aus den Ball durch eine der beiden Oeffnungen werfen. Gelingt ihm dies, so ist er Schläger.

Dreiball.

[283.] Sobald drei Knaben gemeinschaftlich Ball spielen, so wird durch gelegte Steine die Länge der Laufbahn festgestellt, gewöhnlich in guter Ballwurfweite. An jedem Ende stellt sich ein Spieler als Einschenker auf, der dritte ist Schläger. Wer dieser Bevorzugte ist, wird von den Knaben gewöhnlich rasch durch das Schlagholz entschieden. Ein Knabe wirft dasselbe einem Kameraden zu, dieser fängt es durch einen Griff mit einer Hand. Ueber der Hand setzt der

Zweite seine Hand auf, das Holz umspannend, dann jeder Folgende; ist von dem Schlagholz noch Etwas übrig, so fährt Derjenige fort zu umspannen, dessen Hand zu unterst ist. Bleibt noch eine Kleinigkeit über der obersten Hand übrig, so hat es dann Geltung, wenn der folgende Mitspieler das Ballholz an dem hervorstehenden Endchen mit zwei Fingern anfassen und in die Höhe werfen kann. Der oberste ist Schläger. Schläger und Einschenker stehen zwei Schritt auseinander. Letzterer wirft den Ball senkrecht bis zur Kopfhöhe empor und beim Niederfallen schlägt der Andere nach ihm. Ist der Ball schlecht zugeworfen, so hat der Schläger das Recht, den Schlag zu verweigern. Hat der Schläger den Ball getroffen oder dreimal gefehlt, so ist er gezwungen, nach dem andern Ende der Laufbahn zu eilen. Der Einschenker an jenem Male sucht den geschlagenen Ball zu fangen, oder wenn dies nicht glückt, ihn rasch von der Erde aufzunehmen und den Schläger damit zu werfen, ehe dieser das Mal am Ende erreicht. Trifft er ihn, so wird er selbst zum Schläger und Letzterer nimmt seinen Posten ein. Derselbe Wechsel findet statt, wenn er den Ball fängt. Der Schläger muß jedesmal beim Laufen sein Schlagholz mitnehmen; wirft er es aus Unaufmerksamkeit weg, so verliert er seinen Posten an Den, welcher sich in Besitz des Schlägels setzt.

Vierball.

[284.] Wir nehmen an, vier Knaben hätten durch Greifen am Ballstock oder durch Abzählen die Reihenfolge in der Weise festgesetzt: Albrecht, Berthold, Karl, David. Die beiden Erstern sind Schläger, der Dritte ist Einschenker und der Vierte ist draußen am Laufmal, das ebenso wie das Einschenkmal durch einen Stein bezeichnet ist. Jeder Schlagende darf zweimal fehlen, nach dem dritten Fehlen giebt er das Schlagholz seinem Nachfolger, läuft nach dem äußern Male und wieder zurück. Karl schenkt also ein, d. h. er wirft den Ball zum Schlagen empor und tritt dann einen Schritt zurück, damit er nicht selbst getroffen wird. Albrecht schlägt. Trifft er den Ball gut, so daß dieser weit genug fliegt, so wirft er den Schlägel zur Erde und läuft sofort nach dem Laufmale zu David. Dieser hat zunächst versucht, den geschlagenen Ball zu fangen, glückt dies nicht, ihn schnell zu erhaschen, und Albrecht, der vom Laufmale sofort wieder zurück zum Einschenkemale muß, damit zu werfen. Fängt er den Ball, oder trifft er mit demselben Albrecht, so nimmt Letzterer des David Stelle am Laufmal ein, David wird Einschenker und Karl, der bisherige Einschenkende, wird zweiter Schläger. Hat dagegen Albrecht den Ball beim ersten Schlage nur schlecht getroffen, so braucht er nicht zu laufen, sondern kann den Ball zurückverlangen, um ihn besser zu schlagen. Nach dem drittenmal Durchschlagen muß er dagegen laufen und sein Nachbar Berthold ergreift das Schlagholz. Nimmt Albrecht aus Versehen das Schlagholz beim Laufen mit, so muß er es vorher zurückbringen und dann nochmals auslaufen. Ein Schlag gilt selbst dann, wenn der Einschenkende den Schläger etwa getäuscht und den Ball gar nicht emporgeworfen hätte.



Fig. 115. Deutscher Laufball.

Laufball.

[285.] Sobald mehr als vier Spieler sich zum Ballschlagen vereinigen, kann der Laufball ausgeführt werden. Er gleicht im Wesentlichen ganz dem Vierball; die Abweichungen, welche er zeigt, sind nur durch die größere Spielerzahl herbeigeführt. So wird außer dem einen Laufmal noch ein zweites äußerstes gesetzt, das noch einmal so weit entfernt ist. Ein Knabe wird an demselben postirt, ein Zweiter steht am Mittelmal und der Dritte ist Einschenker; die Uebrigen sind Schläger. Derjenige, welcher am Schlagen ist, darf nur einmal nach dem Balle schlagen, ist aber nicht verpflichtet, sofort nach dem äußern Ziele zu laufen, so lange noch ein nachfolgender Schläger vorhanden ist. Einige Schritte vor dem Schlagmale ist durch einen gelegten Stein das innere Laufmal bezeichnet. An diesem stellen sich alle Diejenigen auf, welche geschlagen haben. Sie warten hier die günstige Gelegenheit ab, um nach dem äußern Laufmale hinaus und wieder zurück gelangen zu können, ohne daß sie durch einen Ballwurf getroffen werden können. Jeder Schläger muß den Lauf zum äußern Ziele hin und zurück vollendet haben, ehe er wieder schlagen darf. Ist der letzte Schläger am Ballschlagen, so sind ihm drei Schläge gestattet; ist der dritte derselben gethan und alle frühern Schläger sind noch am innern Laufmale, so können sie mit dem Balle geworfen werden und werden dadurch ihres Amtes verlustig. Sie müssen den Lauf dann unter jeder Bedingung ausführen. Der Einschenkende hat seine Aufmerksamkeit fortwährend sowol auf Denjenigen zu richten, dem er den Ball zum Schlagen emporwirft, als auch auf alle diejenigen Schläger, welche im Begriff sind zu laufen.

Ist Einer der Letztern nach außen gelaufen, und es erscheint als möglich, daß er getroffen werden kann, so wirft der Einschenker entweder selbst nach dem Flüchtigen, oder er wirft den Ball den Kameraden am ersten oder am zweiten Laufmale zu, damit diese den Laufenden treffen können. In ähnlicher Weise achten die beiden Spieler an den Laufmalen darauf, daß der Ball immer schnell bei der Hand ist und dem Einschenker wieder zukommt. Wird ein geschlagener Ball von dem Einschenker oder einem am Laufmale Befindlichen gefangen, so gilt er eben so vortheilhaft für diese, wie ein glücklicher Wurf. Der Schläger, welcher jenen Schlag ausführte oder welcher getroffen war, ist seines Amtes verlustig und nimmt den Posten am äußersten Laufmale ein. Der dort Befindliche rückt nach dem Mittelmale; Der, welcher hier war, wird Einschenker und der bisherige Einschenker wird Schläger. Die Schläger ihrerseits suchen besondere Ehre darin, dem Ball einen möglichst kräftigen Schlag zu geben, damit er in hohem Bogen weithin fliegt und den Schlägern Gelegenheit giebt, nach dem äußern Laufmale hin und zurück zu laufen.



Fig. 116. Eskimokinder beim Ballspiel.

Bergball.

[286.] Je nach den Oertlichkeiten richten sich die Knaben auch noch andere Ballarten ein, die aber weniger allgemein verbreitet und beliebt sind. So spielen sie an den Abhängen steiler Berge den Bergball, bei welchem die Spieler unten am Berge stehen, den Ball gegen den Abhang hinauf schlagen und ihn

aufzufangen suchen, sobald er herabkommt. Sehr ähnlich scheint das Ballspiel der Eskimoknaben gewesen zu sein, welches der Reisende E. Kane bei seinem Aufenthalt in Grönland beobachtete. Jene muntern, in Pelze gehüllten Burschen hatten Wallroßrippen als Schlägel und trieben damit einen Ball, der aus einem Kugelknochen des Wallrosses bestand, an einer steilen, festgefrorenen Schneefläche hinauf.



Fig. 117. Englischer Thor-Ball.

Der Thorball (Cricket).

[287.] Der Thorball (Cricket) ist zwar ursprünglich ein englisches Nationalspiel, neuerdings ist es aber auch an mehreren Orten in Deutschland eingeführt worden. Anfänglich in England nur bei den niederen Klassen der Bevölkerung in Gebrauch, fanden später auch die höhern Stände daran Vergnügen, und da es nicht blos von der Jugend, sondern auch von Erwachsenen gespielt ward, so ist es zum berühmtesten Nationalspiel geworden. Die leidenschaftlichen Cricket-Spieler lassen sich sogar besondere Trachten zu diesem Spiele anfertigen. Als Kopfbedeckung tragen sie entweder niedere Strohhüte oder leichte Flanell- und Tuchmützen mit kleinen Schirmen von allen möglichen lebhaften Farben. Die Beinkleider sind gewöhnlich von Flanell, als Oberkleid trägt man entweder dünne Jacken oder Hemden, die aus Tricot oder aus einem leichten und elastischen wollenen Zeuge verfertigt sind. Diese Hemden, über denen die Beinkleider mit einem breiten Gürtel zusammengehalten werden, sind manchmal hellblau, scharlach oder von andern auffallenden Farben. Zum Schutz der

Hände trägt man Handschuhe, einzelne Spieler haben auch noch besondere Beinschienen.

Das Wort Cricket bezieht sich auf ein kleines Thor, das bei diesem Spiele aus fünf Hölzchen aufgebaut wird. Drei Stäbe werden so in die Erde gesteckt, daß sie 27 Zoll weit hervorsehen; oben haben sie eine Einkerbung, in welcher die zwei Querhölzchen, jedes 4 Zoll lang, liegen. Es werden zwei Arten Cricket unterschieden, das einfache Wicket und das doppelte. Bei dem letztern stellt man zwei solche Thore in einer Entfernung von 66 Fuß einander gegenüber auf. Diese gelten als Festungen, welche die eine Partei der Spielenden gegen die andere zu vertheidigen hat. Als Wurfgeschoß zur Eroberung dieser Burgen dient ein steinharter, mit Leder überzogener Ball, der genau 9¼ Zoll im Umfange, also 3 Zoll Durchmesser und ein Gewicht von 5¼—5¾ Unzen haben muß. Dergleichen Bälle werden auf besonderen Maschinen fabrizirt und kosten 2½ Thaler das Stück. Der Ball wird nach dem Stabthore in eigenthümlicher Weise geworfen, fast wie die Kegelkugel. Es gilt als Gesetz, daß die Hand nicht höher als die Schulter gehoben werden darf. Bei der gewöhnlichen Art, den Ball zu werfen, beschreibt derselbe zunächst einen Bogen, trifft in einer Entfernung von 9 bis 15 Fuß vor dem Thor auf den Boden und prallt von da aus gegen sein Ziel. Noch schwieriger ist eine zweite Wurfmethode, bei welcher der Ball fast so geworfen wird, wie ihn Mädchen zu werfen pflegen.



Fig. 118. Wicket.

Vor jedem Stabthore steht zur linken Seite ein sogenannter Batsmann, d. h. ein Spieler, welcher die geworfenen Bälle zu pariren und dadurch das Thor zu schützen hat. Seine Waffe ist ein Ballholz (Bat) von 38 Zoll Länge und 4½ Zoll Breite. Es ist aus Weidenholz gearbeitet, welches tüchtig gehämmert worden ist. Der untere Theil ist schwach gewölbt und am Ende abgerundet. Der schmalere Griff ist mit gewichstem Bindfaden umwickelt. In einer Entfernung von etwa 3 Fuß vor dem mittelsten Stabe des Thores wird ein Punkt markirt, den der Schutzmann mit dem Ende des Ballholzes berühren muß, ehe er zum Schlage ausholt, um den ankommenden Ball abzuwehren. Der Schutzmann sucht aber nicht nur zu verhüten, daß sein Thor getroffen wird, sondern schlägt auch den Ball so weit als möglich fort. Er muß sich dabei jedoch in Acht nehmen, daß er den Gegnern keine Gelegenheit giebt, den Ball zu fangen, wenigstens nicht bevor derselbe die Erde berührt hat. Wie er dabei zu verfahren hat, das richtet sich ganz nach der Art und Weise, in welcher der Ball ankommt. Mitunter wird der letztere durch bloßes Vorhalten des Ballholzes parirt; vortheilhafter ist es jedoch, wenn der Ball einen Schlag seitwärts erhalten kann, durch den er abgelenkt wird und noch eine Portion Schnelligkeit mit auf den Weg bekommt.

Fig. 119. Bat.

[288.] Beim doppelten Thorball gehören zu jeder der beiden Parteien elf Personen. Die eine Partei, welche durch's Loos die Vertheidigung der Thore beschieden erhalten hat, läßt zunächst nur zwei ihrer Leute sich betheiligen; je Einer davon stellt sich neben einem Thore auf. Die elf der Gegenpartei Angehörigen vertheilen sich in der Weise auf verschiedene, genau bestimmte Plätze, wie es die Abbildung (S. 97) zeigt. Ihre Aufgabe ist es hauptsächlich, den Ball, sobald derselbe geschlagen worden, entweder zu fangen oder aufzuhalten. Ein Spieler hat das Werfen des Balles zu besorgen und zwar wirft derselbe vier oder sechs Bälle nacheinander. Er steht nahe dem einen Stabthore und zielt nach dem gegenüberstehenden. Glückt es ihm, dasselbe mit einem Balle umzuwerfen, so muß der Vertheidiger abtreten und den Platz einem Andern seiner eigenen Partei überlassen. Ist der Ball dagegen fortgeschlagen, so laufen die Schläger fortwährend zwischen den Thoren hin und her, bis die Gegenpartei sie nöthigt, des Ballparirens wegen davon abzustehen. Für jedesmal, daß die Beiden von einem Thore zum andern gelangen, wird ihrer Partei ein Lauf gut geschrieben und von der Anzahl dieser Läufe hängt das Gewinnen des Spieles ab. Die einzelnen Posten der Gegenpartei dagegen suchen den Ball so rasch als möglich zu erhaschen; glückt es Demjenigen, welcher ihn gefaßt hat, an das Thor zu kommen, ehe der Beschützer an der vier Fuß von derselben befindlichen Linie wieder anlangt, so kann er das Querholz des Thores entweder mit der Hand herabstoßen, oder, wenn der Beschützer naht, mit dem Balle herabwerfen. In jedem Falle wird der Partei ein Punkt gutgezählt. Hat Einer der Gegenpartei den Ball gefangen, oder ist letzterer rasch an den Werfer gelangt und es ist diesem gelungen, damit ein Thor zu zerstören, ehe der Schutzmann es decken konnte, so ist Letzterer fertig und tritt aus dem Spiele. Dicht hinter dem Stabthore nimmt einer der gewandtesten und erfahrensten Spieler seine Stellung. Er ist der sogenannte Wickethüter oder Thorhüter und giebt seinen Leuten die nöthigen Winke und Befehle.


Fig. 120. Batsmann.

Ihm zur Rechten steht in der Regel der Werfende, zu seiner Linken einer der Unparteiischen, ein anderer Schiedsrichter nimmt ihm gegenüber die entsprechende Stellung ein. Die „Unparteiischen" haben die Thore aufzustellen und darauf zu achten, daß kein Verstoß gegen die Spielregeln vorkommt. Sie entscheiden, welche Bälle oder Läufe ungültig sind, oder der Gegenpart gut geschrieben werden müssen. Nachdem der Werfer vier oder sechs Bälle gegen das Thor geworfen hat — die Zahl hängt von der vorher getroffenen Uebereinkunft ab — müssen alle zur Angriffspartei Gehörigen auf Befehl des Unparteiischen ihre Stellung ändern und sich auf die entgegengesetzte Seite des Feldes begeben. Hier nehmen sie im Verhältniß zum andern Thore dieselbe Stellung ein, wie vorher zum ersten. Von jenem aus wird nun dieselbe Zahl von Bällen geworfen, entweder von demselben Spieler, welcher vorher das Thor hütete, oder von einem beliebigen Andern seiner Partei. So geht es abwechselnd weiter. Sind alle Spieler einer Partei bis auf Einen aus, so kommen sie an's Werfen und fahren damit fort, bis sich die Gegner in gleicher Weise erschöpft haben. Wenn jede Seite nur noch zwei oder einen Spieler gehabt hat, so wird der Sieg derjenigen zuerkannt, welche die meisten Läufe gemacht hat.

[289.] Beim einfachen Thorball (Single Wicket) kommen vielfache willkürliche Veränderungen vor. Gewöhnlich besteht jede Partei nur aus fünf Mitgliedern und in der gebräuchlichen Entfernung von 66 Fuß vom Stabthor wird ein einzelner Stab in die Erde gesteckt. Von diesem aus wirft der Werfer seinen Ball gegen das Thor, neben dem der Schutzmann mit dem Ballholz steht. Hat Letzterer den Ball fortgeschlagen und glaubt Zeit genug zu haben, so läuft er nach dem Stabe und schlägt ihn mit dem Ballholze um. Jeder glücklich vollendete Lauf zählt seiner Partei einen Punkt gut. Das Thor gilt für gedeckt, sobald der Beschützer das Ballholz auf eine bestimmte Linie 3 Fuß 10 Zoll vor demselben setzen kann.

Außer den bereits angedeuteten Regeln erwähnen wir noch einige der wichtigsten. Die Partei der Thorbeschützer verliert einen Punkt auch noch, wenn der Beschützende mit dem Ballholz seinen Platz verläßt, um das Fangen des Balles zu verhüten; wenn sein Kamerad den Ball geschlagen hat und er ihn noch einmal schlägt, oder der so geschlagene Ball berührt sein Thor; ferner wenn er sein eigenes Thor durch Unvorsichtigkeit mit der Hand oder dem Ballholz berührt oder umschlägt; endlich wenn er den Ball mit dem Beine aufhält oder ihn mit der Hand berührt, ehe er völlig still liegt. Sobald der Werfer den Ball rollen will, ruft er dem Beschützer zu: „Achtung!" Dieser muß dann das Ballholz vom Boden aufheben und mit dem vordern Theile desselben einen kräftigen und gewandten Schlag nach dem Balle ausführen, dann aber sofort das Schlagholz wieder in's Mal 4 Fuß vor dem Thor einstoßen.

Ball mit Freistätten (Base ball).

[290.] Der Ball mit Freistätten vertritt in England unsern deutschen Laufball. Das dabei gebräuchliche Schlagholz ist 1¾ Fuß lang und sehr leicht,

an ihrer breitesten Stelle 4 Zoll breit. Es lassen sich mit ihr keine so kräftigen Schläge ausführen, wie mit einem gewöhnlichen runden Stabe. Die Spieler theilen sich in zwei Parteien von gleicher Zahl: die Schlagenden und die Dienenden oder Werfenden. Erstere werden als die Bevorzugteren betrachtet. Der Fehler, welchen sich ein Einzelner zu Schulden kommen läßt, zieht seiner ganzen Partei dasselbe Geschick zu. Der Einschenker (Ballzuwerfer), der zu den Dienenden gehört, steht 5 bis 6 Schritt vom Schläger entfernt und wirft diesem den Ball in einem flachen Bogen zu. Vom Schlagmale, das durch eine Bogenlinie (AB der nebenstehenden Zeichnung) festgestellt ist, wird der Ball geschlagen. Statt der Lauf- und Fangemale sind seitwärts so viel Freiplätze mit Stäben bezeichnet, als Mitspielende der einen Partei vorhanden sind. Das Schlagmal gilt ebenfalls als ein Freiplatz. Sie sind 10 bis 12 Schritt von einander entfernt. Der Schläger darf 3 Schläge thun; ist der Ball über das Mal hinaus geschlagen, oder sind alle 3 Schläge erfolglos ausgeführt worden, so muß der Schläger durch alle jene abgesteckten Plätze nach und nach fortlaufen, bis er wieder nach dem Schlagmale zurückkommt. Je mehr Mitspieler vorhanden sind, desto länger wird auch die Laufbahn. Die Mitglieder der Gegenpartei haben sich in den Zwischenräumen der Freimale aufgestellt, suchen den Ball rasch zu erhaschen und einen laufenden Schläger damit zu werfen. An jedem Freimale darf der Schläger ruhen, sobald noch ein Andrer seiner Partei am Schlagmale zum Schlagen bereit ist; es darf aber nur so lange gelaufen werden, bis der Ball wieder in's Schlagmal zurückgelangt ist. Sobald letzteres geschehen, darf der laufende Schläger nur dann noch bis zum nächsten Freimale laufen, wenn er bereits über die Hälfte des Zwischenraumes zurückgelegt hat; im andern Falle muß er an das vorige Freimal zurück. Ferner muß er beim Laufen jedes einzelne Mal mit der Hand berühren, vergißt er eins derselben und wird dies von Einem der Gegenpartei bemerkt, so kann dieser sich den Ball geben lassen und damit die übersehene Freistätte werfen. Sie ist dann „verbrannt" und die Partei der Schläger hat ihr Amt verloren. Das Anwerfen an die Freistätte geschieht aber so, daß der Ball den Stab nur streift und dann möglichst weit noch fortfliegt. Zugleich ruft der Werfende: „Herein!" und Alle seiner Partei müssen in's Mal laufen. Wird bei dieser Gelegenheit der Ball wieder von den Schlägern gefangen oder aufgenommen, so steht diesen das Recht zu, sofort nach den zum Male Eilenden zu werfen; treffen sie Einen derselben, so werden die Rollen abermals gewechselt. Der Ball darf von den zum Male Fliehenden nie mit in das Schlagmal genommen werden; hat also ein Dienender denselben gefangen, so ruft er: „Herein!", läuft mit seinen Kameraden nach dem Schlagmale und wirft erst kurz vorher den Ball über den Kopf zurück. Letzteres ist deshalb festgestellt, damit der Ball nicht zu weit geworfen werden kann. Wenn beim

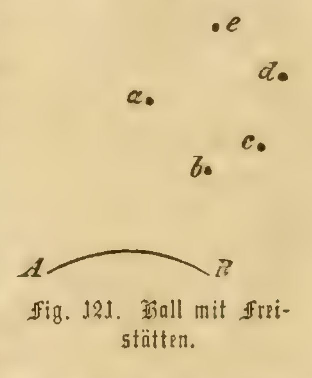


Fig. 121. Ball mit Freistätten.

Auslaufen ein Schläger an ein Freimal kommt, an welchem noch ein andrer Schläger steht, so muß der Letztere entweder vorwärts zum nächsten Male, im Fall dies frei ist, oder der Ankommende muß wieder nach seinem vorherigen Male zurück.

Ballspiel im Ballhause.

[291.] Bis gegen die Mitte des vorigen Jahrhunderts war das Ballspiel im Ballhause ein Vergnügen der Bürger und selbst der vornehmsten Personen. Jede größere Stadt hatte hierzu ihr eigenes Ballhaus, ein rechtwinkliges, vierseitiges Gebäude, etwa 35 Fuß breit, 100 Fuß lang und 30 Fuß hoch. Der Fußboden war womöglich mit Steinplatten gepflastert, die Decke bestand aus Brettern. Die Mauern reichten nicht bis an's Dach hinauf, sondern ließen ringsum statt der Fenster einen offenen Raum, durch den das Licht fallen konnte. Das Dach ruhete auf Säulen. Der offne Raum war mit Netzen überzogen und zum Schutz gegen den Sonnenschein auch mit Vorhängen versehen. Die Netze sollten das Hinausfliegen des Balles verhüten. Längs der Mauern lief eine Gallerie um das Gebäude. Die Wände waren schwarz angestrichen, damit man den weißen Ball bequemer sehen konnte. Auf dem Fußboden war durch eine dicke schwarze Längs- und Querlinie ein Kreuz gemalt, das den Grund in vier gleiche Theile trennte. Quer herüber hatte man in der Mitte ein Seil gezogen, das locker nachgelassen und straff gespannt werden konnte. An demselben hing bis auf den Fußboden herab ein Netz. Es theilte den Platz in das „obere" und „untere" Spiel. Gleichlaufend mit der mittlern Querlinie waren in regelmäßigen Abständen Striche gezogen, welche Sprunglinien genannt wurden. Einige derselben gingen bis an die Seitenwände, andere nur bis zur Hälfte des Raumes. Nach ihnen bezeichnete man die Stelle genau, an welcher der Ball zum zweiten Male auf den Fußboden sprang, wenn ihn die Spieler nicht im Fluge oder wenigstens nach dem ersten Aufspringen mit den Schlägeln zurückschlugen. An der einen Gallerie der einen Querwand lief noch eine kurze Linie, „der Pfeil" genannt, mit der Mittellinie in gleicher Richtung. Sie bezeichnete die Stelle, zu welcher der Ball beim Ausschlagen hinkommen mußte.

Beim bloßen Hin- und Herschlagen traten zwei Spieler auf, der oberen und unteren Quergallerie gegenüber. Sie schlugen sich den Ball zu, indem sie verhüteten, daß er zur Erde kam.

Sollte eine eigentliche Ball-Partie gespielt werden, so trat ein Spieler als „Marqueur" in eine Thür der Gallerie und wehrte mit einem Schlägel (Rakete) die Bälle ab, die auf ihn zuflogen. Der Ausschlag geschah von dem Spieler des unteren Spieles. Dieser schlug den Ball gegen das Galleriedach des oberen Spieles, so daß er von dort jenseits der ersten Sprunglinie und links vom Pfeil zur Erde kam. Traf der Ball nicht auf diese Weise, so verlor der ausschlagende Spieler beim zweiten Male 15 Punkte (Points). Flog der Ball gegen die Säulen der Netze der Lichtöffnungen, so verlor der Schläger ebenfalls 15 Punkte.

Der Gegenspieler des oberen Spieles mußte den Ball in das untere Spiel zurückschlagen, ehe er nach dem ersten Aufsprunge den Boden berührte. Er suchte den Ball entweder sofort zu treffen, sowie derselbe vom Gegner ihm zugeschlagen ward, oder wenn er vom Dache der Gallerie oder zum ersten Male vom Boden aufsprang. Berührte der Ball zum zweiten Male den Boden, so verlor er 15 und der Gegenspieler schlug ihm einen neuen Ball zu. — Es war nicht gleichgültig, an welcher Stelle der Ball zum zweiten Male den Boden berührte. Zwei Querlinien des untern Spieles bildeten die Marke, über welche der Ball hinweggebracht werden mußte.

Der Spieler im obern Spiele gewann 15, wenn es ihm glückte, den Ball durch eine Oeffnung in die Gallerie zu schlagen; er konnte dies entweder durch einen geraden Schlag, oder durch Anprallen des Balles gegen die Hauptmauer, oder durch schiefen Schlag nach einer Ecke des Hauses. Eine Partie bestand gewöhnlich aus 60 Points.

[292.] In Frankreich war dieses Spiel bis zum Jahre 1789 gebräuchlich und ward in Paris in zahlreichen Ballhäusern unter dem Namen Paume viel gespielt. Man unterschied zwei Arten davon: Kurz-Paume und Lang-Paume. Das Haus, in welchem man Kurz-Paume spielte, war in der angegebenen Weise eingerichtet. An einer Endwand befand sich ein Vorsprung, „das Dach" genannt, und an einem Ende dieses Daches war ein Loch, welches „der Mond" hieß. Das Mittelseil mit dem Netze wurde so hoch gezogen, daß die Spieler gerade die obere Kante der gegenüberstehenden Mauer sehen konnten. Man hatte starke Schlägel und gewöhnliche Bälle. Die Entfernungen, welche die fallenden Bälle erreichten, wurden Jagden (Chasses) genannt und es war das Amt der aufgestellten Marqueurs, diese auszurufen und zu markiren. Sie wurden nach den bereits erwähnten Strichen und Vierecken (Carreaux) bezeichnet. Das Kurz-Paume ward gewöhnlich von zwei Spielern gespielt, doch konnten sich auch vier dabei betheiligen. Die Partie ward ebenfalls bis 60 Points gezählt, je 15 auf einmal.

[293.] Das Lang-Paume spielte man im Freien, etwa in einer langen und breiten Straße oder Allee. Die Spieler theilten sich in zwei gleiche Parteien, auf jeder Seite etwa 2 bis 5. Es war außerdem noch ein großes Breterdach erforderlich, das sich gegen eine Mauer lehnte und von 4 Pfeilern getragen ward. Dieses Dach hatte unten an der Seite ein Bret von 12 bis 14 Zoll Breite, 4 Zoll vom Dach entfernt. In der Mitte des Bretes war ein Loch. Rückwärts ward das Bret durch einen 1 Zoll dicken Stock gehalten, der 2 Zoll über das Bret hervorragte. Er hieß die Passe. Derjenige, welcher das Spiel begann, suchte den Ball mit der Hand durch das Loch zu werfen; flog derselbe über das Bret hinaus, so verlor er 15; ging er aber durch's Loch, so gab er 15 Gewinn. Erreichte er das Ziel gar nicht, zählte er 15 Verlust. Die Gegenpartei suchte mit den Schlaghölzern den Ball abzuschlagen, Zwei waren besonders an das Bret und die Passe gestellt. Die Entfernungen, in denen der Ball zum zweiten Male die Erde berührte, wurden markirt; beim ersten Mal Aufspringen konnte er geschlagen werden.

[294.] Ein ähnliches Ballonspiel ist gegenwärtig noch bei den Italienern als Giuoco del Ballon grosso als Nationalspiel in Gebrauch. Es werden dabei aber große Bälle benutzt, aus Ochsenblase, die man mit Luft aufgeblasen und mit Leder überzogen hat. Statt mit einem Schlagholz schlägt man den Ball mit der Hand, bewehrt dieselbe jedoch mit einer hölzernen Schiene, welche etwas Aehnlichkeit mit einem Muffe hat und von der Hand bis zum Ellenbogen reicht. Innen wird sie an einem durchgehenden Querholze gefaßt, außen ist sie mit viereckigen Höckern besetzt. Die Spieler, gewöhnlich drei bis sechs auf jede Partei, wählen eine freie, ebene Straße zur Seite einer hohen Mauer oder einer langen Reihe von Gebäuden. Anfänglich bildet der Mittelpunkt der Bahn die Grenzscheide der beiden Parteien, im Verlaufe des Spieles aber jede Linie, welche diesen Punkt durchschneidet, je nachdem die beiden Parteien durch den Gang des Spieles gezwungen werden sich zu wenden. Ein beliebiger Spieler wirft einem Andern den Ballon zu und dieser schlägt ihn nach dem Felde der Gegenpartei; letztere sucht ihn sofort zurückzuschlagen und dies Manöver wird gegenseitig so lange fortgesetzt, bis der Ball einmal zur Erde kommt. Die Stelle, an welcher er liegen bleibt, wird nach ihrer Entfernung von dem gesetzten Mittelpunkte geschätzt und für je 10 Fuß ein Punkt berechnet. Die Partie zählt man gewöhnlich bis zu 60 Punkten (Points).

Prellball.

[295.] Die Zahl der Spieler, welche sich bei dem Prellball betheiligen, ist ganz gleichgültig; Einer davon ist der Schläger, die Andern sind seine Gegner und suchen ihn von seinem Posten zu bringen. In der Mitte des Spielplatzes wird entweder eine schüsselartige Grube gegraben und ein fußlanges Holzstück so daran gelegt, daß es halb frei über dem Loche liegt, zur Hälfte auf der Erde, — oder es wird ein kurzer Pfahl eingeschlagen, um das Prellholz darauf zu legen. Ein Stein thut es auch. Das aufliegende Ende des Prellholzes hat eine kleine Vertiefung, in dieselbe legt man den Ball. Der Schläger führt mit einem kräftigen Ballholz einen tüchtigen Schlag auf das freiliegende Ende des Prellholzes und treibt dadurch den Ball hoch in die Luft. Die übrigen Mitspieler sind etwa 10 Schritte vom Prellplatze entfernt, im Kreise um letztern vertheilt und haben ihre Plätze entweder durch eingesteckte Stäbe, durch kleine Gruben oder gelegte Steine bezeichnet. Sobald der Ball geschlagen ist, suchen sie denselben zu fangen. Wem dies glückt, der ist Schläger. Während die Mitspieler nach dem Balle laufen, muß Der, welcher den Schlag gethan hat, alle Plätze mit dem Schlagholz berühren, welche augenblicklich leer geworden sind. Selbst wenn seine Kameraden den Ball nicht gefangen, sondern von der Erde aufgenommen haben, kann er seinen Posten noch dadurch verlieren, wenn sie ihn mit dem Balle treffen oder letztern in die Mittelgrube früher werfen, ehe er mit dem Berühren der Plätze fertig ist. — Bei einem kräftigen Schlage pflegt das Prellholz auch mit empor zu fliegen; um zu verhüten, daß es Jemand verletzt, wird es durch eine Schnur an einem eingeschlagenen Pfahle befestigt.

Der Federball.

[296.] Das Spiel mit dem Federball eignet sich am besten für ein großes Zimmer; im Freien ist bei der Leichtigkeit der Bälle der Wind störend. Die sehr leichten Bälle haben ungefähr zwei Zoll im Durchmesser und an einer Seite einen Busch Federn von 2½ Zoll Länge. Letzterer bildet den Schwanz, wenn der Ball den fliegenden Vogel darstellt. Der Schlag erfordert keine bedeutende Kraftanstrengung; er wird mit einem besonderen Schlägel (Rakete) geführt, welcher aus einem ovalen, mit einem Griff versehenen Holzreifen besteht, der entweder mit einem Netze aus Darmsaiten, oder besser mit Pergament überzogen ist. Die Spieler vertheilen sich in Kreise und Einer schlägt den Ball einem beliebigen Andern zu, so daß er im Bogen emporsteigt. Beim Herabfallen kommt stets der Ball voran und bietet sich so zum Schlage. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, zu verhüten, daß der Ball zur Erde fällt.

Kugelschlagen.

[297.] Vom leichten und weichen Federball an kann man eine ganze Stufenleiter der Bälle in Bezug auf ihre Härtegrade aufzählen bis zur harten, festen Kugel. Bei einem ihrer Lieblingsspiele benutzten die Franzosen hölzerne Kugeln aus dem festesten Material. Es war dies das Maille-Spiel, das bis zum vorigen Jahrhundert dort so leidenschaftlich getrieben wurde, daß jede irgend ansehnliche Stadt ihre besondere Bahn zu demselben hatte. Letztere mußte 4—500 Schritt lang, möglichst eben und mit feinem Sand bedeckt sein. An den Seiten war sie meistens von Bäumen eingefaßt und an jedem Ende stand ein thorähnlicher, kleiner eiserner Bogen, durch den schließlich die Kugel getrieben werden mußte. Die Kugeln wurden aus Buchsbaumholz hergestellt und zwar nahm man hierzu die kugelförmigen Wurzelauswüchse, die der Buchsbaum auf Felsenboden mitunter bildet, und drechselte sie vollends rund. Ihre eigentliche Vollkommenheit erhielten sie jedoch erst durch längeres Schlagen. Zum Schlagen ward ein hölzerner Hammer mit langem Stiel angewendet, dessen Kopf an beiden Enden mit Eisenreifen armirt war. Es spielten entweder zwei einzelne Spieler oder zwei Parteien um die Wette und suchten mit möglichst wenigen Schlägen die Kugel von dem einen Ende der Bahn durch das Thor am andern Ende zu treiben. Mitunter spielte man auch im freien Felde und bezeichnete bei diesem Kugelschlagen mit Hindernissen einen entfernten Baum oder ähnlichen Gegenstand als zu erreichendes Ziel.

Das Maille-Spiel soll durch die deutschen Ritter in Europa eingeführt worden sein, die es im Orient kennen lernten. Bei den Persern und Arabern war es schon längst in Gebrauch. Bei einer Art Maille ward die Kugel rasch innerhalb eines Kreises, in dessen Umfang die Mitspieler standen, herumgetrieben, so daß sie an einem oder mehrern der Letztern vorbeikam, ohne von denselben getroffen zu werden.



Fig. 122. Knaben beim Kugelspiel (Ringkugeln).

Kugelspiele.

Die Kugeln.

Kleine Kugeln sind in den meisten Gegenden ein Lieblingsspielzeug der Kinder und haben deshalb auch eben so viele verschiedene Namen, als es Dialekte und Sprachen giebt. Ehe man aber die Kunst erfunden hat, Kugeln zu machen, haben jedenfalls die Kinder schon mit runden Steinchen gespielt, wie sich solche an den Fluß- und Bachufern und am Meeresstrande häufig
[298.] genug finden. Die ordinärsten Kugeln sind aus gewöhnlichem Thon. Sie sind sehr wohlfeil, springen aber bei stärkerem Anschlagen leicht entzwei. Aus kieselreicherem Thon, aus Steingutmasse und Marmor sind die Kugeln schöner und fester. Sehr hübsch aussehende Kugeln hat man neuerdings auch aus Glas, die innen allerliebste Verzierungen aus buntem Glas enthalten, welches bandartig gedreht und mit einer Umhüllung von durchsichtigem Glas versehen ist. In manchen befinden sich auch kleine Eichhörnchen, Häschen, Männchen oder andere bunte Figuren aus Glas. Es lassen sich mit ihnen zahlreiche leichte Spiele ausführen, von denen wir die wichtigsten aufzählen wollen.

Kugelschießen (Andutzen).

[299.] Ernst und Fritz spielen mit einander. Sie legen einen Stein als Standmal oder machen an der bestimmten Stelle einen Ritz in die Erde. Hier stellt sich Ernst auf und rollt seine Kugel auf der ebenen Fläche so weit, als ihm beliebt. Fritz tritt nach ihm an und rollt seine Kugel nach jener des Ernst. Trifft er sie, so gehört sie ihm und er rollt seinerseits aus. Trifft er nicht, so nimmt Ernst seine Kugel zurück und zielt vom Standmal aus nach

jener des Fritz. In dieser Weise können auch mehr als zwei Knaben gemeinschaftlich spielen, Jeder gewinnt diejenige Kugel, welche er mit der seinigen trifft. Die deutschen Knaben fassen die Kugeln einfach mit der Spitze des Daumen und Zeigefingers an, die Knaben der Engländer dagegen legen sie an die Seite des Mittelfingers, halten sie mit dem Zeigefinger und schnellen sie mittelst des Daumennagels fort.



Fig. 123. Wie die englischen Knaben die Kugel schnellen.

Zielkugel.

[300.] Bei einer zweiten Art des Spieles wird eine Kugel von einem Spieler als Ziel an einen bestimmten Punkt gesetzt und die Uebrigen schieben der Reihe nach mit ihren Kugeln nach derselben. Wer sie trifft, gewinnt sie, der Verlierende setzt eine andere zum Ziel. Je nachdem es anfänglich ausgemacht ist, läßt man auch wol die Kugel dann schon als gewinnend gelten, wenn sie beim Stillliegen nicht weiter als eine Spanne weit von der Zielkugel entfernt ist.

[301.] Ferner werden auch von jedem Spieler eine gleiche Anzahl Kugeln, 3, 4 oder mehr in einer gemeinsamen Reihe aufgestellt, so daß zwischen den Kugeln hinreichend Zwischenraum bleibt. Die Spieler zielen der Reihe nach auf jene Kugeln, und diejenigen, welche getroffen werden, erhält der jedesmalige Schütze zum Lohn. In England nennen dies die Knaben „Pflaumen pflücken".

Kugelgrube.

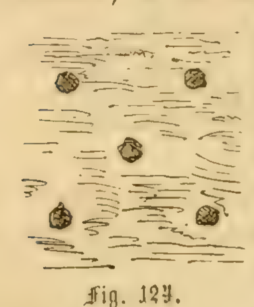
[302.] Wird bei dem Kugelspiele ein Loch in die Erde gegraben, so erleidet das Spiel mehrere Abweichungen. Das Standmal wird einige Schritte vom Loche gesetzt; der erste Spieler rollt seine Kugel nach dem Loche; bringt er sie glücklich hinein, so folgt sein Kamerad und sucht seine Kugel ebenfalls hinein zu rollen. Glückt es diesem auch, so gewinnt er diejenige des Ersten, rollt aber nun seinerseits aus. In dieser Weise geht der Wechsel fort, bis Einer seine Kugel nicht ins Loch bringt. Der, dessen Kugel im Loche befindlich ist, hat nun die Aufgabe, mit dem gekrümmten Zeigefinger die außen befindliche Kugel (bei mehreren Mitspielern können dies leicht auch mehrere Kugeln sein) in die Grube zu schnellen. Er muß dies aber gleich auf den ersten Versuch zu Stande bringen; gelingt es ihm nicht völlig, so kommt der Nachfolgende an die Reihe. Wer die letzte Kugel glücklich in die Höhlung schiebt, gewinnt alle darin befindlichen.

[303.] In manchen Gegenden spielen die Kinder ganz dasselbe Spiel mit Bohnen. Es findet hierbei nur der Unterschied statt, daß die Bohnen nicht gerollt werden können, sondern nach der Grube vom Standmale aus geworfen werden müssen.

[304.] Statt mit einer einzelnen Kugel nach der Grube zu werfen, wird bei einer andern Art des Spieles von den Spielenden eine beliebige Anzahl auf einmal nach derselben gerollt. Diejenigen, welche in die Grube gelangen, müssen von dem Gegenpart mit einer gleichen Zahl belohnt werden, die außen bleibenden dagegen gehen verloren.

Fünf Gruben.

[305.] Die Knaben drehen, gewöhnlich zum Vortheil des Schuhmachers, auf dem Spielplatz mit dem Absatz des Schuhes oder Stiefels Grübchen in den Boden, 4 im Geviert und eins in die Mitte. Jeder Knabe legt gleichviele Kugeln oder Spielmarken als Gewinne aus, so daß in jedes Grübchen ein Stück kommt und die Ueberschüssigen in die Mitte. Vom Standmale aus wird nach den Grübchen mit einer Kugel gekugelt; wer dieselbe in eine Grube bringt, erhält das als Gewinn, was darin liegt. Ist eine Grube aber bereits durch einen Vorgänger geleert und ein nachfolgender Spieler rollt hinein, so gewinnt er nicht nur nichts, sondern hat noch eine Kugel oder Marke in die leere Grube als Strafe zu setzen.

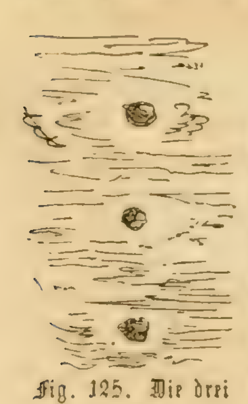

Fig. 124.

Die lange Reihe.

[306.] Der erste Knabe setzt seine Kugel an einen etwas entfernten Punkt aus, der Zweite setzt die seine ein gut Stück näher und Beide treten dann an einem Punkte an, welcher mit beiden Kugeln in derselben Richtung liegt und eben so weit entfernt ist, als es beide Kugeln von einander sind. Von diesem Standmale aus sucht nun der Erste zunächst die nächste Kugel zu treffen und, wenn ihm dies glückt, die entferntere. Die, welche er trifft, hat er gewonnen. Fehlt er die zweite, so muß er die nähere Stelle wieder besetzen.

Die drei Gruben.

[307.] Es werden drei Grübchen in einer Reihe in die Erde gemacht, jede von der andern vier bis sechs Fuß entfernt. In derselben Richtung setzt man auch das Standmal und der erste Spieler kugelt zunächst nach der ersten Grube; von hier aus, wenn er hinein gelangt ist, nach der zweiten und dann nach der dritten. Fehlt er einmal, so bleibt seine Kugel in der Grube liegen, die er zuletzt erreicht hat, und die folgenden Spieler kommen an die Reihe. Wer zuerst die entfernteste Grube erreicht, gewinnt von jedem Mitspielenden eine Kugel.


Fig. 125. Die drei Gruben.

Das Schlößchen.

[308.] Ein Spieler setzt sich an den Erdboden, spreizt die Füße auseinander und zeichnet in den freien Raum einen kleinen Kreis. Mitten in diesen stellt

er drei Kugeln dicht zusammen und setzt eine vierte oben darauf. Ungefähr vier Fuß oder weiter entfernt wird das Spielmal bezeichnet, von welchem aus der Gegenpart nach dem Schlößchen zu kugeln hat. Trifft er es, so gehören ihm sämmtliche 4 Kugeln; fehlt er dagegen, so verfällt seine Kugel dem Andern.


Fig. 126. Das Schlösschen.

Würfelschießen.

[309.] An einer Kugel wird eine kleine Fläche abgeschliffen, so daß auf der entstehenden Ebene ein Würfel mit verschiedenen Augen (1—6) bequem stehen kann. Die Unterseite der Kugel wird in den Grund festgedrückt, der Würfel darauf gelegt, gleichgültig, mit welcher Seite nach oben. Einige Schritt davon wird angetreten und nach dem Würfel gekugelt. Derjenige Spieler, welcher ihn fehlt, verliert seine Kugel an den Würfelaufsetzer; trifft er aber die Zielkugel und wirft dadurch den Würfel herab, so muß ihm der Würfelaufsetzer so viel Kugeln zahlen, als das obenaufliegende Würfelfeld Augen zeigt.

Brückenschießen.

[310.] Als Ziel wird ein Stückchen Bret aufgestellt, in dessen unterem Rande neun halbkreisförmige Löcher wie kleine Brückenbogen eingeschnitten sind. Diese sind gerade nur so groß, um eine Kugel bequem durchzulassen, und über jedem ist eine Nummer angeschrieben. Die Art zu numeriren ist verschieden. Entweder 5. 0. 1. 2. 0. 3. 0. 4. 0. oder 0. 6. 4. 2. 0. 3. 1. 7. 8. u. s. w. Ein Spieler ist der Brückenwärter. Aus einigen Fuß Entfernung rollen die Uebrigen ihre Kugeln gegen die Brücke. Jede Kugel, welche nicht durch einen Bogen passirt, verfällt dem Brückenwächter; geht aber eine glücklich hindurch oder wenigstens hinein, so erhält der Werfer vom Wächter so viele Kugeln, als die über dem betreffenden Bogen angeschriebene Zahl besagt.

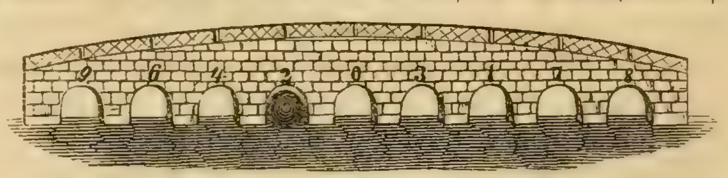


Fig. 127. Brückenschiessen.

Ringkugeln.

[311.] Auf den festen, ebenen Grund des Spielplatzes wird ein kleiner Ring gezeichnet, etwa 6 Zoll im Durchmesser; um diesen ein größerer von mindestens 6 Fuß Durchmesser. In den kleinen Ring werden die Kugeln aufgestellt; jeder Mitspielende setzt deren eine oder zwei, und zwar entweder inwendig in den Kreisraum oder auf die Kreislinie selbst (siehe Anfangsbild S. 106). An der äußern Kreislinie stellen sich die Spielenden auf und versuchen mit ihren Kugeln die im Kreise liegenden Kugeln so zu treffen, daß sie aus dem Kreise heraus-

schnellen. Was den Kreis verläßt, ist Gewinn des Treffenden; bleibt dagegen seine Wurfkugel im Kreise selbst zurück, so muß sie dort auch verbleiben, bis sie durch eine andere herausgeschossen wird. Je nachdem die Spielenden übereinkommen, schießt entweder Der, welcher getroffen hat, abermals oder wechselt stets mit dem Folgenden.

Augenschießen.

[312.] Jeder Spieler setzt eine Kugel in einen kleinen Kreis, der auf den Boden gezeichnet ist. Der Schütze stellt sich davor und läßt von Augenhöhe aus eine Kugel auf die untenliegenden herabfallen. Trifft er sie so, daß sie aus dem Kreise herausgeschnellt werden, so gehören sie ihm; fehlt er dagegen und bleibt seine eigene Kugel im Kreise mit liegen, so muß sie daselbst verbleiben und als Ziel dienen.

Bretrollen.

[313.] Es wird ein Bret von einigen Fuß Länge schräg gelegt. Auf demselben läßt ein Knabe seine Kugel herabrollen. Sobald dieselbe still liegt, läßt der Zweite die seinige nachrollen und sucht dadurch die erstere zu treffen. Gelingt ihm dies, so gehört sie ihm; fehlt er, so dient die seinige als Ziel und der Erste, oder wenn mehrere Mitspieler sind, der Folgende, kommt an's Rollen.

Kugeln rathen.

[314.] Ein Knabe nimmt eine beliebige Anzahl Kugeln in die Hand und fragt den Gegenpart: „Wie viel Kugeln habe ich in meiner Hand?" oder, wie die englischen Knaben es thun: „Wie viel Eier liegen im Busch?" Der Gefragte rathet. Trifft er die richtige Zahl, so muß er die Kugeln sämmtlich erhalten; räth er aber falsch, so zahlt er seinerseits dem Frager so viele, als er zu wenig oder zu viel gerathen hat. Hielt Jener z. B. drei Kugeln verborgen und der Gefragte rieth fünf, so hat er zwei zu zahlen. Rieth er zwei, so muß er eine zahlen.



Fig. 128. Englisches Scheibenwerfen.

Wurfspiele.

Knöpfe werfen.

[315.] Bei den Winterspielen der Schweizer Knaben dienen die Knöpfe statt Spielmarken und zwar gelten dabei, wie bei den Münzsorten, die Knöpfe verschieden viel. Jene aus Eisen, Messing und Horn werden als zweimal so viel werth erachtet, als diejenigen aus Holz, Knochen oder Blei u. s. w. Die Knaben fragen entweder einander: „Was willst du: Münz oder Unmünz?" Dann wirft der Frager eine Anzahl Knöpfe in die Höhe. Alle, welche mit den Oesen nach oben liegen, gelten als Münz; die andern, bei denen die Oesen unten sind, heißen Unmünz. Je nachdem der Gefragte nun anfänglich sich entschieden hatte, werden ihm die einen oder die andern zu Theil und die Reihe zu fragen und zu werfen kommt nun an ihn.

[316.] Bei einem andern Spiel mit Knöpfen legt jeder Spieler einen Knopf auf ein Stückchen Holz oder einen Ziegelstein und Einer nach dem Andern wirft danach entweder mit einem Hölzchen, einem Eisenstückchen oder Steinchen. Wessen Geschoß dem Ziele am nächsten kommt, wirft das Ziel mit den Knöpfen um und nimmt diejenigen als Gewinn, die mit den Oesen oben liegen. Der Zweitnächste sammelt die Uebrigen und wirft sie mit der Hand empor; diejenigen, welche jetzt mit den Oesen oben liegen, gehören ihm. Dies geht so lange fort, bis die Knöpfe sämmtlich vertheilt sind.

[317.] Man kann die Kugeln auch durch Rückprall zu treffen suchen. Der erste Knabe rollt die seine gegen die Mauer. Liegt die Kugel nach erfolgtem Rückprall

still, so rollt der zweite Knabe die seinige ebenfalls gegen die Mauer und sucht es so einzurichten, daß er durch den Rückprall die Kugel des Ersten trifft. Fehlt er, so folgt der Dritte und benutzt die Kugeln seiner Vorgänger als Ziel. Jede getroffene Kugel ist gewonnen.

[318.] Die griechischen Knaben zeichneten ehedem einen kleinen Kreis auf den Boden und warfen aus einer bestimmten Entfernung mit Nüssen nach demselben. Wessen Nuß im Kreise liegen blieb, gewann alle übrigen außerhalb des Kreises. Hatten zwei Spieler gemeinschaftlich ihre Nüsse im Kreise, so warfen Beide noch einmal und der, welcher am nächsten dem Mittelpunkt traf, blieb Sieger.

[319.] Sehr ähnlich dem obenerwähnten Kugelspiele mit Anprallen an die Mauer ist das Anschlagen, welches gegenwärtig allgemeine Knabenbelustigung bildet. Der Spielende wirft eine große messingene Spielmarke, ein Stückchen Stahlblech oder ähnlichen flachen Metallgegenstand gegen eine Steinmauer oder Bretwand. Das geworfene Stück springt je nach der angewendeten Kraft mehr oder weniger weit ab. Der folgende Spieler sucht nun sein Anwerfen so einzurichten, daß sein abprallendes Wurfgeschoß demjenigen des Erstern wenigstens nahe kommt. Sind beide Stücke weiter als eine Spanne von einander entfernt, so ist der Wurf ungültig. Die Marke des Letzten bleibt liegen und der Erste versucht sein Heil. Bei geringern Entfernungen haben die Knaben genaue Unterscheidungen von Zoll zu Zoll getroffen und für jeden Zoll näher einen höhern Gewinn in Spielmarken festgesetzt. Die große Spanne (von der Daumenspitze bis zur Spitze des kleinen oder mitteln Fingers) giebt 1 Marke Gewinn, die kleine Spanne (Daumenspitze bis Zeigefingerspitze) giebt 2; Spitze des Zeigefingers bis Spitze des gespreizten Goldfingers 3; Zeigefingerspitze bis zur Spitze des gespreizten Mittelfingers 4; gespreizte Knöchel des ersten Gelenks vom Zeige- und Mittelfinger 5; Daumenbreite 6; deckt das zuletzt geworfene Stück das zuerst geworfene, so gewinnt es 12; kommt es vollends durch günstiges Ungefähr (auf Sandboden) unter dasselbe, so gewinnt es 24. In ähnlicher Weise hat man sich aber auch über die Zahlungsmittel verständigt und den Spielmarken je nach ihrer Größe, Stärke und ihrem Gepräge verschiedene Werthe beigelegt.

Scheibenwerfen.

[320.] Metallene Scheiben von Thalergröße und nach den spielenden Parteien verschieden gefärbt oder sonst gezeichnet sind hierzu das einzige Erforderniß. Ein halbes Dutzend für jede Partei genügt schon. Im Zimmer lassen sich auch Spielmarken oder Geldstücke dazu verwenden. Eine kleine Münze bildet das Ziel, nach welchem geworfen wird; beim ersten Ziele wird sie in einer bestimmten Entfernung (4 bis 10 Schritt weit) gesetzt und ein Spieler nach dem andern sucht nun mit seinen Scheiben durch geschickten Wurf so nahe als möglich zu kommen. Sind von beiden Parteien sämmtliche Scheiben geworfen, so werden diejenigen, welche näher liegen als die Scheiben der andern Partei, ihren

Eigenthümern gut gezählt. Es beginnt ein neues Spiel; der den besten Wurf gethan hatte (oder die meisten nahe brachte), wirft jetzt das zum Ziel dienende Geldstück zuerst beliebig weit aus. Man fängt so oft ein neues Spiel an, bis eine Partei 21 gewinnende Punkte zählt; hat die Gegenpartei noch nicht 11 erreicht, so zählt die erstere einen doppelten Gewinn. In Frankreich und Italien nimmt man statt der Scheiben Kugeln aus hartem Holze von 3 bis 4 Zoll im Durchmesser und setzt als Ziel eine kleine Kugel. Die Schotten belustigen sich im Winter auf glatter Eisfläche mit einem ähnlichen Spiele. Sie haben dazu halbkugelige Steine von 40—60 Pfund Gewicht, oben mit einem hölzernen oder eisernen Handgriffe, und schleudern dieselben auf dem Eise fort nach einem gesetzten Ziele. In manchen Gegenden hat man zu demselben Spiele auch tellergroße Scheiben aus Holz, die unten mit Blei ausgegossen und abgerundet sind. Oben in der Mitte ist ein hölzerner Stiel zum Anfassen.

[321.] In den nördlichen Gegenden Deutschlands, in denen die zahlreichen Wassergräben im Winter meistens eine schöne Eisbahn bieten, bildet das Kugelwerfen auf dem Eise ein Hauptvergnügen der Landbewohner. Sie nehmen hierzu Kugeln aus Holz, mit Blei ausgegossen, von $1/4$ bis 1 Pfund Schwere, und es werfen entweder zwei einzelne Personen oder zwei Parteien um die Wette. Das Ziel wird, sobald ein Parteienkampf stattfindet, nicht selten in einer Entfernung von $1\frac{1}{2}$ bis 2 Stunden bestimmt, und es kommt darauf an, dasselbe mit der möglichst geringsten Anzahl Würfe zu erreichen. Je nachdem es anfänglich festgesetzt wird, kann der Wurf auf dreifach verschiedene Weise ausgeführt werden, nämlich entweder unter oder über der Hand, oder
[322.] mit einem Schwunge. Bei den alten Griechen war das Scheibenwerfen bei ihren gymnastischen Uebungen eine sehr beliebte Unterhaltung. Daß es dabei nicht immer ohne Gefahr ablief, deutet die Sage vom Hyakinthos an, der durch einen solchen unglücklichen Scheibenwurf getödtet und dann von den Göttern in die bekannte schöne Blume verwandelt worden sein soll.

[323.] In England hat sich eine Art des Scheibenwerfens noch erhalten, welche an die altgriechische erinnert. Zum Werfen dienen dabei eiserne Scheiben, die in der Mitte eine Oeffnung haben. Auf einem weiten, freien Platze werden Eisenbolzen in gerader Linie aufgesteckt, so daß jeder vom andern etwa 60 Fuß entfernt ist. Sie schauen nur wenige Zoll aus dem Boden heraus. Am ersten Bolzen treten die Spieler an und theilen sich gewöhnlich in zwei Parteien, die ihre Wurfscheiben danach markiren. Diejenige Partei, von welcher eine Scheibe dem Bolzen am nächsten kommt, erhält einen Punkt gut gezählt. Es gelten aber dabei nur die Scheiben, die im Boden feststecken, nicht jene, die etwa flach zu liegen kommen. Man rückt von einem Bolzen zum andern vor und kehrt am Ende in entgegengesetzter Richtung wieder zurück. Die Partei, welche am meisten Punkte zählt, ist Siegerin.

Fig. 129. Scheibe und Zielbolzen.

[324.] In kunstgerechterer Weise ist das Scheibenwerfen zu dem „Galet-Spiele" auch für Erwachsene ausgebildet worden. Die hierzu erforderlichen Scheiben sind entweder aus Kupfer oder Eisen. Die Bahnen, auf denen die Metallscheiben geschleudert werden, sind Plätze mit feinem Sandgrund; neuerdings hat man auch dergleichen aus Eichen- oder Mahagoniholz hergestellt, die besonders blank gewichst werden. Die Spieler ziehen in letzterm Falle statt Stiefeln oder Schuhe wollene Socken an. An jedem Ende der Bahn ist ein Graben und vor diesem ein Punkt, der als Ziel gilt. Das Galet wird möglichst horizontal auf der Fläche entlang geschleudert. Man sucht gleichzeitig das Ziel zu erreichen und die Wurfscheibe des Gegners in die Grube zu bringen. Wer dem Ziele am nächsten kommt, zählt einen Punkt Gewinn.

[325.] Die einfachste Form jenes Spieles wird Palet genannt. Sie kann auf jedem beliebigen Platze gespielt werden, im Zimmer ebensowol wie im Freien, am besten zu zwei oder drei Personen. Ein Spieler wirft eine kleine Münze in eine beliebige Entfernung, dann wirft der Zweite eine größere Münze jener so nahe als möglich, dann folgt der Gegner wieder und Derjenige gewinnt, welcher am nächsten trifft.

[326.] Die Bewohner der Samoa-Inseln (nördlich von den Freundschafts- oder Tonga-Inseln) haben ein hiermit verwandtes Wurfspiel, das sie Lafe nennen. Es bildet ein Vergnügen besonders der Häuptlinge. Vier Personen sitzen an den Ecken einer 10 bis 12 Fuß langen und breiten Matte. In der Mitte der letztern liegt eine kleine viereckige Matte von abweichender Färbung. Die beiden sich schräg Gegenübersitzenden machen gewöhnlich gemeinschaftliche Partie mit einander. Jede Partie hat fünf polirte und schön geschnitzte Stücke von Kokosnußschalen, von zwei Zoll Durchmesser an bis zur Größe einer halben Nuß. Der erste Spieler legt sein kleinstes Stück auf die kleine Matte, sein Gegner zielt mit einem ähnlichen oder etwas größeren Stück danach, sucht das erste durch einen geschickten Wurf herunter und sein eigenes Stück an jene Stelle zu bringen. Jeder gelungene Wurf wird gezählt und die Partei, welche zuerst eine gewisse Zahl Gewinne erreicht, ist Sieger.

[327.] Dem oben erwähnten Galet sehr verwandt ist das in Frankreich gebräuchliche Cochonnet, das mit Kugeln mittlerer Größe gespielt wird. Jeder Spieler hat deren zwei, außerdem noch eine kleinere, welche Cochonnet oder Ziel heißt. Zum Spielplatz wählt man einen ebenen Raum, der an den Seiten durch eine Allee und an beiden Enden durch einen Graben begrenzt ist. Der erste Spieler wirft die kleine Kugel (Cochonnet) so weit, als ihm angenehm ist, und versucht eine zweite Kugel von demselben Standpunkte aus jener möglichst nahe zu werfen. Die übrigen Spieler werfen ebenfalls eine ihrer beiden Wurfkugeln dem Cochonnet möglichst nahe. Hierauf wirft jeder Spieler der Reihe nach seine zweite Kugel. Diejenige Kugel, welche dem Cochonnet zunächst liegt, zählt einen Punkt; die beiden nächsten, wenn sie derselben Partei angehören, zwei Punkte. Wer die festgesetzte Anzahl Punkte zuerst erreicht, hat die Partie gewonnen. Ein Vortheil ist es, wenn der Spieler, indem er seine Kugel dem

Ziele möglichst nahe wirft, auch die Kugeln der Gegenpartei gleichzeitig vertreiben kann. Kann er es durch seinen Wurf bewerkstelligen, daß sie in den Graben rollen, so sind sie todt, d. h. sie gehören nicht mehr in's Spiel. Rollt ihm dabei freilich seine eigene Kugel in den Graben, so ist sie auch todt. Die Kugel wird entweder in gerader Linie oder im Bogen wie eine Bombe geworfen.

[328.] In Frankreich ist auch noch ein anderes Wurfspiel unter dem Namen Tonnenspiel (Tonneau) in Gebrauch. Es bestand anfänglich aus einem umgestülpten Faß, in dessen Boden mehrere Löcher eingebohrt waren. Die Spieler suchten nun aus einer gewissen Entfernung kleine Scheiben, Geldstücke u. dgl. in jene Löcher zu werfen und je nachdem ein solches Loch schwieriger zu treffen war, zählte man 10, 20, 40 rc. Punkte gut. Es ward anfänglich festgestellt, wie viel Punkte erreicht werden mußten, um die Partie zu gewinnen.

Späterhin hat man die Spielvorrichtungen eleganter gearbeitet: statt der plumpen Tonnen elegante Tafeln, statt der Löcher aufgesperrte Löwenrachen angewendet.

Das Ziegen- oder Bären-Spiel.

[329.] Die Spielenden zeichnen auf einem freien Platze einen Halbkreis (BC), auf welchem sie sich in gleichen Entfernungen vertheilen. Jeder bezeichnet seinen Standort entweder durch einen Stein, eine kleine Grube oder einen kleinen Pfahl. Fast am Ende des Halbkreises steht der durch's Loos erwählte Hüter. Im Mittelpunkt des Kreises liegt ein ansehnlicher Stein, oder statt desselben ist ein starker, kurzer Pfahl eingeschlagen und auf denselben wird ein Stück Holz (A) so gelegt, daß es leicht herabfällt, sobald es berührt wird. Es wird entweder als Bär oder als Ziege gedacht. Es ist das Amt des Hüters, den Bären aufzulegen. Der Reihe nach wirft jeder Spieler von seinem Standorte aus nach diesem Ziele. Als Wurfgeschoß werden entweder Bälle oder Wurfstöcke von einer Elle Länge und 1 Zoll Dicke benutzt. Kein Spieler verläßt seinen Platz früher, bis Alle erfolglos geworfen und von vorn beginnen, oder bis der Bär durch einen glücklichen Wurf herabgeschleudert ward. Ist letzteres geschehen, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!" oder „Die Ziege meckert!" Alle Spieler müssen nach dem Ziele (der Hütte) laufen, ihre geworfenen Stäbe aufnehmen, mit denselben auf das Ziel schlagen und nach ihren oder anderen noch offenen Plätzen zurückeilen. Der bisherige Hüter hat das Recht, währenddem einen Wurfplatz für sich auszusuchen, und der Uebrigbleibende muß seinen Posten einnehmen.

B A C

Fig. 130. Ziegen- oder Bärenspiel.

Steinwerfen.

[330.] Ist der Platz, der zum Wurfspiele dienen soll, nicht breit genug, so ändern die Knaben darnach auch das Spiel. Sie stellen an dem Ende des

8*

Raumes einen alten Topf oder dergl. als Ziel auf, postiren sich selbst je nach ihrer Wurfkraft und Geschicklichkeit weiter oder näher vom Ziele, Alle an dasselbe festgesetzte Mal und werfen dann nach dem Ziele. Als Wurfgeschoß dienen entweder der Ball oder kleine Steine. In letzterm Falle ist es natürlich nöthig, daß die gehörigen Vorsichtsmaßregeln getroffen werden, um weder an Personen noch an Sachen Schaden zu verursachen. Das Ziel darf nicht an einem Orte stehen, an welchen unversehens Menschen kommen könnten; die abspringenden oder fehlfliegenden Steine dürfen nicht an Gebäude, auf bebautes Land u. dergl. fallen. Ein Spieler wirft nach dem andern, der Werfende tritt einen Schritt vor.

[331.] Unterhaltend ist das Steinwerfen am flachen Ufer von Seen und Flüssen. Hier finden sich meistens auch die allerliebsten flachen und glatten Steine in Menge vor. Wird der scheibenähnliche Stein möglichst flach auf die Oberfläche des Wassers geworfen, so prallt er schräg im Bogen wieder auf und berührt zum zweiten, dritten oder vierten Male das Wasser, ehe er versinkt. Je kräftiger und geschickter der Wurf ist, desto häufiger hüpft auch der Stein. Wessen Geschoß am öftersten emporspringt, der ist König.

Schneeball werfen.

[332.] Bietet dies Steinwerfen auf dem Wasser eine hübsche Uebung und Unterhaltung im Sommer, so liefert der Winter mit seinem Schnee ein noch trefflicheres Schießmaterial. Bei strenger Kälte ballt sich der Schnee nicht, er fühlt sich sandig an, knirrscht und haftet nicht aneinander, aber sobald das Wetter sich zum Thauen neigt, dann ist's Zeit zum Schneevergnügen. Beide Hände voll Schnee zusammengedrückt liefern einen herrlichen Ball. Eisstücken, Erde, Steine, überhaupt andere Dinge als Schnee, dürfen nie zu einem anständigen Schneeball verwendet werden, ebensowenig Schnee, der schon zu wässerig ist. Letzterer wird durch das Drücken zu Eis und kann eben so schlimme Verletzungen herbeiführen, wie ein Steinwurf. Bekanntlich war aber das Steinwerfen



Fig. 131. Schneefestung und Schneeballwerfen.

bei den alten Hebräern eine der schlimmsten Todesstrafen und unsre Polizei hält mit Recht streng darauf, daß es auf der Straße hübsch unterbleibt. Ein mäßig fester Schneeball dagegen thut Niemand ein Leid. Wer geschickt ist, weicht ihm durch gewandte Biegung des Körpers aus, fängt ihn wol gar in der Luft mit der Hand auf und sendet ihn dem Fabrikanten zurück. Ein Schneeball beim Thauwetter auf's hohe, steile Scheunendach geschleudert, wickelt beim Herabrollen einen immer breiter werdenden Streifen Schnee um sich auf und kommt als kleine Lawine wieder herunter. In gleicher Weise läßt sich aus einer mäßigen Schneekugel ein Riesenball herstellen, wenn man ihn auf einem Platze herumrollt, der gleichmäßig mit lockerem Schnee bedeckt ist. Ein solcher großer Ball giebt den Rumpf zu einem Schneemann, ein zweiter darauf gesetzt, bildet den Kopf. Eingestochene Löcher stellen Augen und Mund dar und eine Nase läßt sich auch leicht aus Schnee nachträglich noch ansetzen. Ein Stückchen Holz mag die Cigarre oder Pfeife darstellen, ohne welche selten ein rechtschaffener Schneemann vorkommt. Die Arme werden durch länglichrunde Schneebälle vorgestellt; kleben sie nicht selbst schon fest genug, so steckt man Zweigstückchen zur Hälfte hinein und bohrt die hervorstehenden Hälften als Zapfen in den Rumpf. Dann wird aus der Noth eine Tugend gemacht und der Schneemann bekommt in die Hand einen tüchtigen Knüppel zum Drohen und — zur Stütze. — Mit Hülfe von Schneeschaufeln lassen sich dann Festungswälle mit leichter Arbeit aufwerfen. Sie werden entweder mit Schneemännern als Winter-Garde besetzt oder von einer Partei Knaben vertheidigt. Jede Schaar, Vertheidiger und Angreifer, versieht sich mit einer hinreichenden Menge von vorräthigen Kugeln; die Fahne
[333.] wird aufgepflanzt, der Feldherr giebt das Zeichen zum Angriff und die Geschütze spielen gegen einander. Jeder weiß, daß der berühmte Napoleon seine ersten Kriegsstudien auch beim Schneeballwerfen anstellte. — Ein anständiger Knabe wirft auch nur nach einem ebenbürtigen Gegner; wie der Löwe einer Maus nichts zu Leide thut und im Kriege der Held sich nicht gegen Wehrlose wendet, so sendet ein ordentlicher Junge seine Kugeln auch nicht gegen die kleinen Leute, gegen schwache Mädchen oder Solche — welche nicht mitspielen; ja er schont den überwundenen Gegner, wenn dieser um Pardon bittet.


Fig. 132. Schneemannmachen.

[334.] Im Sommer bietet besonders der Kiefernwald auch hübsche Gelegenheit zu einem Wurfspiele. Die Kiefernzapfen sind kugelig, klein und elastisch.

Es wirft sich mit ihnen ganz hübsch, ohne daß es sonderlich schmerzt, wenn man von ihnen getroffen wird. Dazu liegen sie in den Waldungen gewöhnlich zahlreich am Boden umher. Es läßt sich dann leicht eine lustige Schlacht mit ihrer Hülfe ausführen, bei welcher jeder einzelne Baum zur Schanze wird. Fichten- und Tannenzapfen eignen sich nicht hierzu, denn die ersten sind zu schwer und lang, bei letztern aber fallen die Schuppen ab, sobald sie reif sind.


Fig. 133. Schleuderer aus dem Mittelalter.


Fig. 134. Schleuder.

Schleudern.

[335.] In alten Zeiten bildeten die Schleuderer eine besondere Abtheilung im Heerhaufen der Krieger, und jeder Knabe kennt die Geschichte vom kleinen David mit seiner Schleuder und dem großen Riesen Goliath. Fig. 133 zeigt einen Schleuderer aus alter Zeit, eben im Begriff zu schleudern. Die Schleuder bestand aus einem Stück steifem Leder, auf welches man den Stein legte, am liebsten einen flachen, scharfen Kiesel. An jeder Seite des Leders war ein fester Faden ungefähr von Armslänge angeknüpft; der eine davon hatte am Ende eine Schleife, welche um den kleinen Finger geschlungen ward. Das andere Ende ward mit der Hand gehalten. Der Schleuderer schwang die Schleuder drei- oder viermal rundum, um dem Steine die gehörige Wucht zu verleihen, und ließ dann das freie Fadenende los, so daß das Geschoß geradeaus flog. Durch Uebung lernt man den richtigen Moment treffen, wenn der Faden losgelassen werden muß. Natürlich können Uebungen mit der Schleuder nur in einer Gegend angestellt werden, wo eine weite, freie Fläche vorhanden ist, so daß der Stein Niemand verletzen kann.


Fig. 135. Fellah-Knabe, welcher die Vögel mit der Schleuder vom Maisfeld verjagt.

Der Bumerang.

[336.] Die Urbewohner Australiens bedienen sich auf der Jagd und im Kampfe eines eigenthümlichen Wurfgeschosses, welches sie nach dem Geräusch, das es beim Fluge hervorbringt, den Bumerang nennen. Es besteht aus einem knieförmig gebogenen, an einer Seite etwas zugeschärften Stück Holz. Die Wilden verstehen dasselbe sowol in wagerechter als auch in senkrechter Richtung so mit der Hand zu schleudern, daß es in raschem Fluge mehrere Bogen und Winkel beschreibt und schließlich, wenn es nicht getroffen hat, zu dem Werfenden zurückkehrt. Sie vermögen mit demselben selbst einen Gegner zu verletzen, der sich hinter einem Baume versteckt hat.


Fig. 136. Bumerang.

Reifwerfen.

[337.] Das Reifwerfen eignet sich am besten für den warmen Sommer zur Belustigung auf dem kurzen Rasen des Wiesenplans. Es erfordert keine besondere Kraftanstrengung. Die Reifen sind aus schwachen Weiden- oder Haselzweigen gemacht, etwa einen Fuß im Durchmesser, die zusammengesteckten Enden fest verbunden und der ganze Reif vielleicht noch des hübschen Ansehns wegen mit zweifarbigem Band- oder Papierstreifen umwickelt. Die Wurfstöcke sind einen Finger dick und etwa drei Fuß lang, am Handgriff auch wol mit einem Querholz versehen. Die Spieler stellen sich je 20 Schritt von einander und bilden einen Kreis. Beim Werfen hält man den Reifen mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand unten fest, legt den Stock an die Innenseite des oberen Theiles und schnellt den Reif mit dem Stocke dem nächsten Nachbar zu. Dem ersten Reifen folgt ein zweiter und dritter, so daß der ganze Kreis der Spieler fortwährend durch Werfen und Fangen beschäftigt ist. — Das

[338.] Ringwerfen

eignet sich vortrefflich zu einem Zeitvertreib im Zimmer, wenn das Wetter kein Spiel im Freien erlaubt. Eine Schnur von etwa 5 bis 6 Ellen Länge wird mit einem Ende möglichst hoch oben festgeknüpft. Am andern Ende derselben ist ein etwas schwerer Metallring angebunden und in einer Höhe von 3 bis 4 Ellen befindet sich an der Wand oder an einer Säule ein Haken, der das Ziel vorstellt. Jeder Spieler thut einen Wurf mit dem Ring nach dem Haken. Wer geschickt genug ist, den Ring auf den Haken zu werfen, ist Sieger.

Plumpsackwerfen.

[339.] Ein Spieler stellt sich grätschend auf und die übrigen Mitspielenden werfen von hinten zwischen seinen Beinen den Plumpsack hindurch, so weit als möglich. Sind alle geworfen, so sucht Der, welcher das Wurfthor bildete, mit seinem eigenen Plumpsack einen der daliegenden zu treffen. Gelingt ihm dies, so muß Derjenige, dessen Plumpsack getroffen ist, letztern schnell auffassen und nach dem anfänglich schon bestimmten Male springen, denn in demselben Augen-

blick ergreifen auch die Uebrigen ihre Plumpsäcke und prügeln ihn, oder, wenn der Werfende gefehlt hat, diesen nach dem Male.

Das Klinkholz.

[340.] Das Klinkholz oder Klischspiel ist ein eigenthümliches Spiel in Holstein, welches etwas Aehnlichkeit mit dem Prellball hat. Ein Stab von 4 bis 5 Fuß Länge und Fingerdicke wird unter einem Winkel von 50 bis 60 Grad in die Erde gesteckt und oben auf denselben ein daumendickes und fingerlanges Holz gelegt, das eine Kerbe hat. Es wird mit der Kerbe der Länge nach darauf gehangen. Neben diesem Holz, welches das Klink- oder Klischholz heißt, stellt sich ein Knabe auf, der einen armslangen Stock als Schlägel besitzt. Die übrigen Mitspielenden stehen auf einer Kreislinie vertheilt, welche in 10 bis 12 Schritt Entfernung um das Holz eingeritzt ist. Der in der Mitte Stehende sucht durch einen Schlag von unten das auf dem Stocke hängende Klinkholz außerhalb der Kreislinie zu treiben und die am Umfange des Kreises Postirten hindern dies so viel als möglich, indem sie das geschlagene Holz entweder mit der Hand fangen, oder es so nahe als möglich nach dem Mittelstabe hin schlagen, bevor der Schläger es berührt. Dem Schläger ist eine beliebige Zahl als abzuarbeitende Schuld gesetzt, etwa 20, 30, 40 oder 50. Zugleich bestimmt man eine Anzahl Gänge, vielleicht 8, 10, 12, durch welche jene Schuld abgetragen sein muß, wenn der Schläger den bestimmten Gewinn erlangen will. Fängt ein Außenstehender das geschlagene Klinkholz, so hat der Schläger die Partie verloren und der Fänger versieht seine Stelle; fängt dagegen der Schläger das von den Außenstehenden zurückgetriebene Holz, so zählt ihm dies 10 oder 12 gut. Liegt das Holz, vom Schläger berührt, am Boden, so wird gemessen, wie viele Ellen es vom Mittelstocke entfernt ist, und eine gleiche Zahl wird dem Schläger gut gerechnet. Je näher es also nach der Mitte zu liegt, desto weniger hat Jener Profit davon. Gelingt es dem Schläger bei dreimaligem Schlage nicht, das Holz aus dem Kreise hinauszutreiben, so verliert er sein Amt und der Nächste folgt ihm.

[341.] Das bei den Engländern gebräuchliche Katzen-Treiben ist dem Klinkholz ähnlich, nur einfacher und kunstloser, an das deutsche Sautreiben erinnernd. In den abgezeichneten Kreis wird ein handlanges Stück Holz gelegt, und der im Kreis stehende Spieler sucht dasselbe hinaus zu schlagen, während es die im Umkreise stehenden Mitspieler durch ihre Stöcke nach Kräften verhindern.

Das gewöhnliche Kegelspiel.

[342.] Eine Bahn von etwa 2 bis 3 Ellen Breite und hinreichender Länge wird möglichst wagerecht angelegt, der Boden entweder festgeschlagen und mit feinem Sande bedeckt, oder noch besser mit Platten belegt. Am Standort der Spieler ist ein etwa 3 Ellen langes Wurfbret im Fußboden befestigt. Auf diesem oder auch neben demselben muß die Kugel beim Wurfe zuerst aufschlagen.

Wirft sie der Spielende weiter, so daß sie an einem entfernteren Punkte aufschlägt, als das Ende des Bretes, so gilt der Wurf nicht und der Spielende wird um einen Punkt gestraft. Die Seiten der Bahn sind mit Bretern eingefaßt. Am letzten Ende ist ein viereckiges Bret wagerecht im Boden befestigt und an den Stellen mit Eisenblech beschlagen, auf welche die 9 Kegel zu stehen kommen. In der Mitte steht der Kegelkönig, die 8 andern Kegel sind auf die Ecken und in die Mitten der Seiten vertheilt. Hinter dem Bret (Leg) ist eine Grube und um diese ein Kugelfang aus Weidengeflecht, welcher die Kugeln aufhält. Hier hat der Kegelaufsteller seinen Posten, der zugleich das Amt hat, die Zahl der gefallenen Kegel auszurufen und die Kugeln den Spielern wieder zuzurollen. Letzteres geschieht in einer seitwärts angebrachten Rinne aus Latten, die in einem Kasten neben dem Standorte der Spieler endigt. An letzterem befindet sich außerdem eine Tafel mit Kreide oder Schiefer zum Anschreiben der Punkte. Man verfährt dabei in der Weise, daß zum Anfange jedem Spieler eine bestimmte Anzahl Punkte gewissermaßen als Schuld angeschrieben wird: 100, 64, 50, 40 oder wie man sich sonst vereinbart. Sind diese abgearbeitet, so erfolgt ein Ueberschuß, ein Guthaben. Eine bestimmte Anzahl Punkte werden dann als Gleichwerth einer gewissen Geldsumme betrachtet. Ueber den Erfolg des Wurfes sind zahlreiche Regeln festgestellt, von denen wir uns nur die wichtigsten vorführen. Erreicht eine Kugel bei zu mattem Wurfe die Kegel gar nicht, so gilt dies als ein Loch und zählt 1 Punkt Strafe, d. h. es wird der Schuld 1 zugezählt. Prellt die Kugel einen Kegel vom Leg, so daß derselbe außerhalb des Bretes wieder zum Stehen kommt, so gilt der Wurf doch als gelungen und der Kegel als getroffen; steht dagegen der Kegel noch auf dem Brete, so gilt derselbe nicht als getroffen. Rollt die Kugel an der Seite neben den Kegeln vorbei, so ist ein Bock (Rehbock, Pudel) geschossen, der dem Spieler 1 Punkt Strafe zuzieht. Passirt die Kugel dagegen zwischen einem Eckkegel und den beiden Seitenkegeln hindurch, so gilt dies als eine „Bleibe“, d. h. es wird der Spieler deshalb weder gestraft, noch ihm Etwas gut geschrieben. Rollt die Kugel durch die Mittelreihe, so daß sie beim König vorbeikommt, so bezeichnen dies die Kegelspieler als „Methode“ und rechnen dafür 3 Punkte gut. Der König allein umgeschossen gilt ebenfalls 3 Punkte. Wer 7 Kegel wirft, löscht seine ganze noch übrige Schuld und schreibt sich 7 Punkte gut. Wer 8 wirft, löscht ebenfalls die Schuld und schreibt sich 16 Ueberschuß. Wirft Einer alle 8 Kegel rings um den König oder alle 9 Kegel, so ist das Spiel beendigt und der Gewinnende erhält alle Kegel bezahlt, welche die Mitspieler noch abzuspielen haben. Es können entweder die Spieler Jeder auf seine Rechnung spielen oder sie theilen sich in zwei Parteien. In diesem Falle setzen sie die anfängliche Schuld gewöhnlich höher, etwa auf 300.

[343.] Außer diesem Kegelspiel auf der gewöhnlichen Bahn giebt es noch eine andre Art, welche auf runder Bahn gespielt wird. Die Kegel werden hierbei auf der Mitte eines möglichst großen Platzes aufgestellt und in gehöriger Entfernung um dieselben wird ein Kreis gezogen, der den Spielern als Stand-

ort dient. Jeder Spieler kann von einem beliebigen Punkte aus nach den Kegeln kugeln.

[344.] Eine Abart des Kegelspiels soll durch einen Gesandten des Königs von Siam bekannt geworden sein, der unter Louis XIV. Frankreich besuchte. Es wurde in jener Zeit von den Vornehmeren in Paris gespielt, gegenwärtig aber nur von den untern Ständen. Es gehören zu diesem Siam-Kegelspiel 13 Kegel, 9 davon bilden einen Kreis, einer steht in der Mitte, 3 davon in gerader Linie; der vorderste von diesen zählt, wenn er getroffen wird, 3 Punkte, der zweite 4, der dritte 5. Man wirft nicht mit einer Kugel, sondern mit einer Scheibe. Der mittelste Kegel gilt 9 Punkte, alle übrigen je 1 Punkt. Die Scheibe muß so geworfen werden, daß sie bei den Kegeln ankommend eine Kreislinie beschreibt, die enger und enger wird und auf diese Weise die Kegel umwirft.

Kegelwerfen.

[345.] Beim Kegelwerfen, wie solches in manchen Gegenden gebräuchlich ist, werden die 9 Kegel an einem beliebigen ebenen Platze aufgestellt, in derselben Ordnung zwar wie beim gewöhnlichen Kegelspiel, aber etwas weitläufiger auseinander. Das Loos bestimmt die Reihenfolge, welche die Spieler annehmen. Jeder Spieler hat nacheinander zwei Würfe zu thun, den ersten von dem ziemlich weit entfernten Wurfmale aus, das willkürlich nach Uebereinkommen festgesetzt wird; den zweiten von der Stelle aus, an welcher die Kugel nach dem ersten Wurfe liegen blieb. Wenn er also beim ersten Wurfe nicht viel Hoffnung haben sollte, die Kegel selbst zu treffen, so muß er doch suchen, denselben so nahe als möglich zu kommen. Wer die meisten Kegel mit seinen zwei Würfen umgetroffen hat, ist Sieger und bestimmt beim neuen Spiele den Anfangsplatz. Die Kugeln haben bei diesem Spiele meistens eine kleine Vertiefung für den Daumen und eine etwas größere für die übrigen vier Finger.

Kegeltisch.

[346.] Als eine hübsche Nachahmung des Kegelspieles im Freien hat man für's Zimmer den Kegeltisch eingerichtet, eigentlich ein flacher, offener Kasten von etwa 3 Ellen Länge, einer Elle Breite und 4 Zoll Höhe. Das eine Ende desselben ist im Halbkreis abgerundet und es läuft von vorn an der rechten Seite längs jener Abrundung eine Rinne, welche sich nach der Mitte zu im Kreisbogen umbiegt und vor den aufgestellten 9 kleinen Kegeln endigt. Der Boden der Rinne ist am Anfange schräg. Als Wurfgeschoß dient eine Billardkugel, die mit einem Stabe gestoßen wird. Bei einer Abänderung dieses Spieles läßt man statt der Kugel einen kräftigen Driller gegen die Kegel tanzen, der durch einen um seinen Fuß gewickelten Faden, ähnlich wie der Brummkreisel, in Bewegung gesetzt wird.

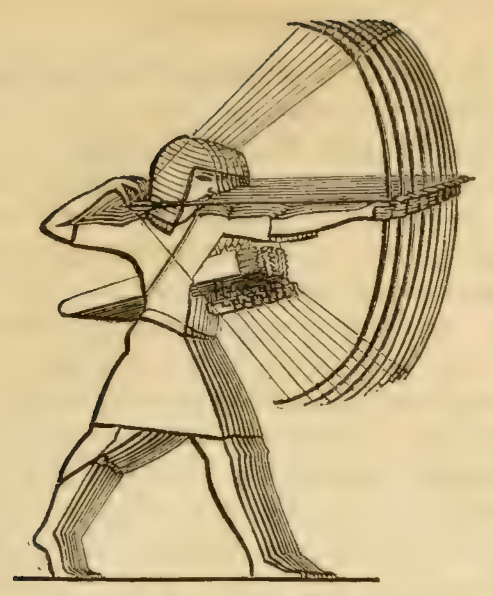


Fig. 137. Altägyptische Bogenschützen.

Schießvergnügungen.

Bogenschießen.

[347.] Einen einfachen Bogen zum Pfeilschießen macht sich jeder Knabe leicht selbst. Ein Haselstämmchen von Daumenstärke und Armslänge ist nicht schwer zu erhalten und ein Stückchen Bindfaden dazu auch. Der Faden wird an einem Ende umgewickelt, dann das Holz ein wenig gebogen und der Faden am andern Ende auch festgebunden. Damit er nicht abgleitet, schneidet man eine kleine Kerbe ins Holz und braucht außerdem die Vorsicht, den Faden über das eine Ende desselben zu wickeln, das man an das Holz andrückte. Zu Pfeilen eignet sich nichts Schöneres als Schilfrohr, es ist schlank und zugleich leicht. Man schneidet ein Stück von Armslänge unten gerade bei einem Knoten schräg ab, so daß über dem Knoten eine Kleinigkeit mit zwei Spitzen hervorsteht und sich bequem auf die Bogenschnur aufsetzen läßt. Die Blattscheiden werden sorgsam vom Rohr abgeschält, so daß die glatte Oberhaut des Halmes zum Vorschein kommt. An die Spitze steckt man ein Stückchen Hollunderzweig, etwa so lang wie ein Fingerglied. Das Mark in demselben ist so leicht, daß das Rohr sich leicht einstechen läßt. Die linke Hand faßt den Bogen dicht unter der Mitte und setzt den Daumen ein wenig vor. Am Daumennagel ruht der Pfeil, die rechte Hand zieht die Bogensehne zurück und gleichzeitig den Pfeil; jetzt läßt sie los und dahin schwirrt der Pfeil, bis fast zu den Wolken.

Will man mit Schilfpfeilen nach einer Scheibe schießen, so muß man letztere aus Papier machen und auf einen Holzrahmen ausspannen. Schießt man gegen Holzwerk und ähnliche harte Gegenstände, so brechen die schwachen Pfeile leicht entzwei. Zu eigentlichen Bogenschießübungen macht man deshalb Bogen und Pfeile in etwas anderer Weise.

Man nimmt zum Bogen einen Stab Haselnußholz oder Eschenholz von 2 bis 3 Zoll Dicke und 4 bis 6 Fuß Länge. Diesen schnitzt man in der Weise zurecht, daß er in der Mitte noch anderthalb Zoll dick bleibt, und an den Enden $^3/_4$ Zoll Dicke hat. Will man ihn sehr elegant haben, so läßt man ihn poliren, die Mitte mit Messingblech beschlagen und nimmt eine Darmsaite zur
[348.] Sehne oder auch eine gute hanfene Schnur. Ein solcher Bogen dürfte schon gegen einen Thaler zu stehen kommen, ein solcher aus einem elastischen, geschmeidigen Stahlbügel wird dagegen nicht unter 3 Thalern hergestellt. Zu Pfeilen nimmt man bei solchen Bögen Stäbchen aus Fichten- oder Ahornholz und versieht ihr vorderes Ende mit einer lanzetförmigen Stahlspitze, die entweder durch Hanffäden oder durch eine leichte Messingzwinge festgehalten wird. Am unteren Ende giebt man ihnen an zwei gegenüberstehenden Seiten eine Befiederung durch Fahnen von starken Federn, die man anleimt. Je kräftiger der Bogen, je schärfer die Pfeilspitze, desto mehr Vorsicht muß natürlich auch der Schütze bei der Führung seiner Waffen beobachten, damit er nicht einem Kameraden etwa ein Auge ausschieße oder ihn sonstwie verletze.

Die Scheibe zum Schießziel macht man aus einem Bret weichen Holzes, etwa zwei oder mehr Fuß hoch und eben so breit. Im Mittelpunkt bohrt man ein Loch durch, so groß, daß der Pfeil durch kann. Rings um dieses zieht man Kreise je einen Zoll von einander und bezeichnet sie mit Ziffern. Die Scheibe wird in Brusthöhe aufgehangen; Derjenige, welcher am Schuß ist, stellt sich am Schießmale auf, zunächst 10 Schritt von der Scheibe entfernt. Alle Uebrigen stehen einen Schritt hinter ihm. Er streckt den linken Arm wagerecht aus, hält den Bogen genau senkrecht und zielt. Wird die Scheibe aus dieser Entfernung von den Schützen gut getroffen, so legt man das Schießmal weiter zurück, 15, 20 bis 30 Schritt. Wenn der Bogen straff schlägt, ist's auch gut, an die linke Hand einen alten Handschuh zu ziehen. Wird ein gesellschaftliches Schießen abgehalten, so werden die Ringe notirt, in welche der Pfeil traf. Die Nummern fangen von außen an und neben dem Centrum steht die höchste; wer am Ende die höchste Zahl hat, ist Scheibenkönig.

Armbrustschießen.

[349.] Einen sicherern Schuß als der Bogen gewährt eine gute Armbrust. Für einen Thaler erhält man sie schon recht hübsch. Sie hat dann einen Stahlbügel, einen Hebel zum Aufziehen und einen elastischen Stahlstreifen zum Halten des Bolzens. Die Vorrichtung zum Losschnellen der Sehne muß so sein, daß sie wenig Kraft erfordert, da sonst leicht ein Rücken entsteht und

alles vorherige Zielen unnütz ist. Am besten sind natürlich diejenigen, deren Drücker mit einer Stechvorrichtung versehen ist, wie bei einer Standbüchse.

Wie jeder Schütze sich mit seiner Waffe gehörig vertraut machen muß, so ist's auch bei dem Armbrustschützen nöthig. Er muß allmälig alle Eigenthümlichkeiten seines Gewehres studiren: ob der Bolzen etwas mehr rechts oder links getrieben wird, ob er höher oder tiefer halten muß, um zu treffen, und wie sich das Steigen und Fallen nach den verschiedenen Entfernungen verhält.



Fig. 138. Vogelschiessen mit Armbrust.

Zum Scheibenschießen mit der Armbrust sind Stechbolzen am vortheilhaftesten. Sie haben vorn eine Stahlspitze, welche durch eine umgelegte Zwinge festgehalten wird. Hierbei ist aber die allergrößte Vorsicht nöthig, denn ein Schuß mit solchem Bolzen, mit guter Armbrust geschossen, kann den Tod eines Menschen herbeiführen. Es darf deshalb ein Stechbolzenschießen nur in Gegenwart eines Erwachsenen stattfinden, der strenge Aufsicht führt, gerade so, als ob mit Kugelbüchsen geschossen würde. Zur gewöhnlichen Uebung dienen einfache Holzbolzen. Kräftiger als diese wirken solche, die an dem einen Ende mit Blei ausgegossen sind, noch stärker die mit einer eisernen Zackenkrone. Die drei letzten dienen zum Vogelschießen und Sternschießen. Entweder begnügen sich die Schützen hierbei mit der Ehre, möglichst viel Stücke geschossen zu haben, oder auf die einzelnen Theile sind noch besondere Gewinne ausgesetzt.

[350.] Neuerdings scheinen die durch Stahlfedern wirkenden Flinten die Armbrust verdrängen zu wollen, nur stehen sie im Preise (eine 7 Thlr. und mehr) noch zu hoch.

Das Blaserohr.

[351.] Das Blaserohr wird gewöhnlich vom Drechsler aus zwei gleichen Hälften gearbeitet und zusammengeleimt; gut ist es, wenn die Innenseite möglichst glatt polirt ist. Als Geschoß dienen Kugeln aus Thon, die man entweder aus freier Hand dreht oder besser in eine geeignete Form, eine eiserne Kugelform für Terzerole, drückt. Sehr wirksam sind Kugeln aus Fensterkitt, die man getrocknet hat; mit ihnen läßt sich leicht ein Vogel vom Zweig schießen, — wenn man ihn trifft. Soll mit dem Blaserohr ein gemeinschaftliches Schießen veranstaltet werden, so wählt man kleine Stechbolzen als Geschosse. Dieselben lassen sich leicht anfertigen. Man schärft die Spitze einer sogenannten Stahlzwecke, wie sie der Schuhmacher zum Festhalten des

Leders auf dem Leisten benutzt, auf dem Wetzstein gut an, schneidet aus baumwollenem Zeug viereckige Stückchen von etwa 1½ bis 2 Zoll Länge und Breite, zupft von allen vier Seiten aus die Einschlagsfaden so weit heraus, daß in der Mitte noch ein Viereck von einem halben Zoll in's Geviert stehen bleibt, legt 3 oder 4 solcher gezupfter Zeugstückchen auf einander, — die Zahl richtet sich nach der Stärke des Zeuges und der Weite des Blaserohres — und sticht dann die Stahlzwecke in der Mitte hindurch. Die Zeugstückchen werden über den Zweckenkopf zurückgeschlagen und mit einem Faden festgebunden. Ungleichheiten der Fasern beseitigt man mit der Schere. Ein solcher Bolzen muß das Loch des Blaserohres gerade füllen. Ist er zu dick, so geht er zu schwer; ist er zu dünn, so bekommt er beim Blasen nicht Kraft genug. Die Indianer Südamerika's stellen ihre Blaseröhre aus schlanken, dünnen Palmenstämmchen dar, die nicht stärker sind als unsre Blaseröhre. Sie poliren sie innen möglichst glatt und fertigen die Bolzen aus scharfen Dornen, die sie ebenfalls von Palmen gewinnen. Am hintern Ende derselben befestigen sie ein Bäuschchen Baumwolle, die Spitzen aber tauchen sie häufig in Gift, so daß selbst eine so kleine Wunde, wie jene ist, die das Blaserohr verursacht, tödtlich wird. Wenn nun auch unsre Blaserohr-Stechbolzen nicht vergiftet sind, so ist bei ihrem Gebrauche doch, wie bei allen spitzen und kräftigen Schußwaffen, große Vorsicht durchaus nothwendig. Wenn geschossen wird, darf durchaus Niemand außerhalb des Schießmales vor dem Schießenden befindlich sein. Ich weiß einen Fall, daß durch einen so unscheinbaren kleinen Bolzen einem Knaben in's Auge geschossen ward, so daß er sein Lebtag auf demselben blind blieb.

Beim Einstecken des Bolzens darf man nicht mit dem Blaserohr auf die Erde stampfen, da die untere Oeffnung desselben sonst bartig wird und es auch leicht springt. Als Schießziel kann eine Scheibe oder ein Schießmann auf Holz oder Papier gemalt dienen, in ähnlicher Weise wie bei dem Armbrustschießen mit Stechbolzen und bei dem Bogenschießen.

Klatschbüchsen.

Fig. 139. Klatschbüchse und Stöpsel.

[352.] Bei den Klatschbüchsen ist der Knall die Hauptsache, zum Schießen nach einem Ziele eignen sie sich weniger. Jeder Knabe stellt sich seine Knallbüchse leicht selbst dar, indem er von einem Hollunderzweig ein Stück von reichlicher Spannenlänge abschneidet. Es muß ein ganz gerades, gesundes Stück ohne Knoten gewählt werden. Mit einem starken Draht wird das Mark aus der Höhlung herausgestoßen und das Innere glatt gerieben. Dann wird ein Holzstöpsel geschnitten, der ziemlich genau in die Höhlung paßt, aber bequem hin und her geht. Unten läßt man einen Griff daran und das Stück, welches in die Büchse paßt, macht man etwa einen halben Zoll kürzer als letztere. Das vordere Stöpselende wird naß gemacht und auf einem nassen Sandsteine so lange aufgestampft, bis ein weicher Bart ent-

steht, der, wenn der Stöpsel in die Höhlung gesteckt wird, einen luftdichten Verschluß herbeiführt. Zu Pfropfen eignen sich Runkelrüben vortrefflich. Man schneidet aus denselben Scheiben von Fingerdicke, diese dann in Würfel, welche etwas größer sind als die Höhlung der Büchse, und spitzt sie etwas zu. Der Pfropf wird aufgesetzt, mit dem Griff des Stöpsels aufgeschlagen, bis er völlig eingedrungen ist, das Abgefallene weggeputzt und dann der Pfropfen mit dem Stöpsel bis zum andern Ende der Höhlung getrieben. Man achtet hierbei darauf, ob die Höhlung etwa an einem Ende etwas weiter ist als am andern, und nimmt die weitere als unteres Ende. Jetzt setzt man den zweiten Pfropfen auf, treibt ihn anfänglich langsam, dann aber mit einem raschen Stoße nach dem ersten zu und letzterer wird mit lautem Knall herausfliegen.

Kleine Klatschbüchsen lassen sich schon durch eine starke, gleichmäßig runde Federpose herstellen, in welche ein leichtgehender Holzstöpsel paßt. Zu diesen kleinen Büchsen können die Pfropfen aus Kartoffelscheibe von einem Viertel-Zoll Dicke gleich in der Weise hergestellt werden, daß man sie mit der Federpose aussticht.

[353.] Gelegentlich läßt sich die Hollunder-Klatschbüchse auch zu einer Wasserbüchse umwandeln. Es wird zu diesem Zwecke ein Holzknopf oder Holzpfropf, der in der Mitte ein feines Loch hat, in die vordere Oeffnung eingepaßt, der Stöpsel eingesteckt, die vordere Oeffnung im Wasser gehalten und der Stöpsel zurückgezogen. Das Wasser steigt im Rohre nach, ganz wie in der gewöhnlichen Pumpe. Wird der Stöpsel dann wieder niedergestoßen, so sprüht das Wasser heraus und kann benutzt werden, um an Sommerabenden die Blätter der Blumen und Gesträuche im Garten statt eines Regens zu erquicken.

Vogelschießen mit Stoßvogel.

[354.] An einer Stange wird oben eine starke Schnur angebunden, in der Mitte derselben ein eiserner Vogel befestigt, der eine Hand lang und mit spitzem Schnabel zum Stechen versehen ist. Die Schnur wird durch zwei Oesen auf dem Rücken des Vogels durchgezogen, so daß er beim ruhigen Hängen wagerecht steht. In derselben Höhe, in welcher der Stoßvogel die Stange trifft, befestigt man an letztere ein starkes Bret und auf diesem einen gewöhnlichen Holzvogel, wie er beim Armbrustschießen üblich ist, oder auch einen Stern. Das vom Stoßvogel herabhängende freie Fadenende nimmt der Schütze in die Hand, tritt an das bezeichnete Mal, zieht mit der Schnur den Vogel zurück, setzt ihn in Schwung und läßt ihn dann gegen den Holzvogel los. War der Schwung in geeigneter Richtung ausgeführt, so stößt der schwere Eisenvogel die Stücke des Holzvogels oder Sternes ab und spießt sie an. Es ist bei diesem Spiele ebenfalls nothwendig, daß alle Mitspielende stets hinter dem Schützen stehen, da der fehlgehende Eisenvogel sehr schlimme Verletzungen hervorbringen kann.

Stachelwerfen.

[355.] Ein leichtes Wurfgeschoß bereiten sich die Knaben aus einem zugeschärften Nagel, den sie in einen gewöhnlichen Korkstöpsel stecken. In die entgegengesetzte Seite des Stöpsels werden einige Federn mit den Kielen eingestochen, um den Flug zu befördern. Das Werfen geschieht aus freier Hand nach einer hölzernen Scheibe, die 10 bis 20 Schritt entfernt davon stehen kann.

[356.] Die Russen haben eine Art Stachelwerfen, das sie Swayka nennen. Sie benutzen als Wurfgeschoß Stäbe aus hartem Holze von 6 bis 8 Zoll Länge, die an einem Ende so zugespitzt sind, daß sie durch ihren Fall selbst in einem Bret aus weichem Holz etwas stecken bleiben. Am andern Ende ist ein Knopf von der Größe eines gewöhnlichen Spielballes. Außerdem gehören zu diesem Spiele als Ziele noch 6 Ringe; der kleinste davon hat anderthalb Zoll im Durchmesser, jeder folgende einen Zoll mehr. Man legt den kleinsten Ring dem Spieler am nächsten, jeden folgenden eine Elle weiter entfernt auf die Erde und wirft von dem festgesetzten Male aus so, daß der Stab in dem Ringe steckt. Jeder Spieler darf nach einem Ringe 3 Würfe thun; trifft er damit, so wirft er nach dem folgenden; im andern Falle kommt sein Kamerad daran.

Spießwerfen.

[357.] In früheren Zeiten, als das Werfen der Speere im Kriege eine ebenso hohe Wichtigkeit hatte, als heutzutage das Schießen, war es für die Jugend gleicherweise wichtig, sich frühzeitig bei den Spielen darin zu üben und auch zu lernen den geworfenen Speeren auszuweichen oder sie mit der Hand auf die Seite zu schlagen. Gegenwärtig bildet das Speerwerfen noch eine hübsche Uebung und Unterhaltung auf dem Turn- und Spielplatz. Man gebraucht statt des scharfen Speeres einen einfachen Holzstab von Mannshöhe. Als Ziel dient entweder eine Scheibe oder noch besser ein Kopf aus Holz, vorn mit etwas Eisenblech beschlagen, der durch ein Gelenk auf einem Pfahle befestigt ist. Wird er getroffen, so klappt er zurück und kann leicht wieder in die frühere Lage zurückgebracht werden. Zum Wurfe stellt sich der Knabe mit dem linken Fuß vor, den rechten quer etwas zurück. Die linke Hand wird auf die Hüfte gestützt. Die Wurfstange wird am bequemsten in der Mitte gefaßt, den Daumen nach innen, die Stange über der Hand. Sie wird bis zur Augenhöhe erhoben, der Arm zurückgezogen, gezielt und geworfen. Außer dem geraden Wurf kann auch bei größern Entfernungen der Bogenwurf angewendet werden. Die übrigen Mitspieler stehen dem Werfenden zur linken Hand und einen Schritt zurück. Auf dem Turnplatz übt man das Werfen auch mit der linken Hand.

[358.] Speerwerfen gilt noch heutzutage bei vielen Völkern als besondere Kunst des Krieges, in welcher sich der Knabe bereits mit seinem Spielzeug übt. Der Grönländer schnitzelt schon seinem Kinde einen kleinen Spieß, damit es später den Seehund sicher anspießen lernt. Auf den Südsee-Inseln veranstaltet man Volksfeste, bei denen Stabwerfen eine Hauptbelustigung

bildet. Man nennt dies Spiel Litia und verwendet dabei 10 Fuß lange leichte Stäbe (von Hibiscus tiliaceus). Die Spieler theilen sich in zwei Parteien, jede stellt sich in einer Linie auf, in der Mitte zwischen beiden wird in der Entfernung von 40 Ellen ein Ziel gesetzt und diejenige Partei wird Sieger, deren meiste Stäbe am weitesten geworfen worden sind. Die besiegte Partei trägt die Kosten des dann folgenden Schmauses, darf aber auch mit speisen.

Ringstechen.

[359.] Statt den Spieß von einem Punkte aus stehenden Fußes zu schleudern, stellt man auch Laufspiele an und sucht während des scharfen Laufes, ohne anzuhalten, mit einem Holzstabe in die Löcher einer Scheibe oder in einen aufgehangenen Ring zu treffen. Man findet dergleichen Belustigungen zum Ringstechen nicht selten bei Caroussel schon angewendet. An andern Orten führen die Knaben dieselben entweder zu Fuß aus oder nehmen sich gegenseitig als Reiterei auf den Rücken, wie

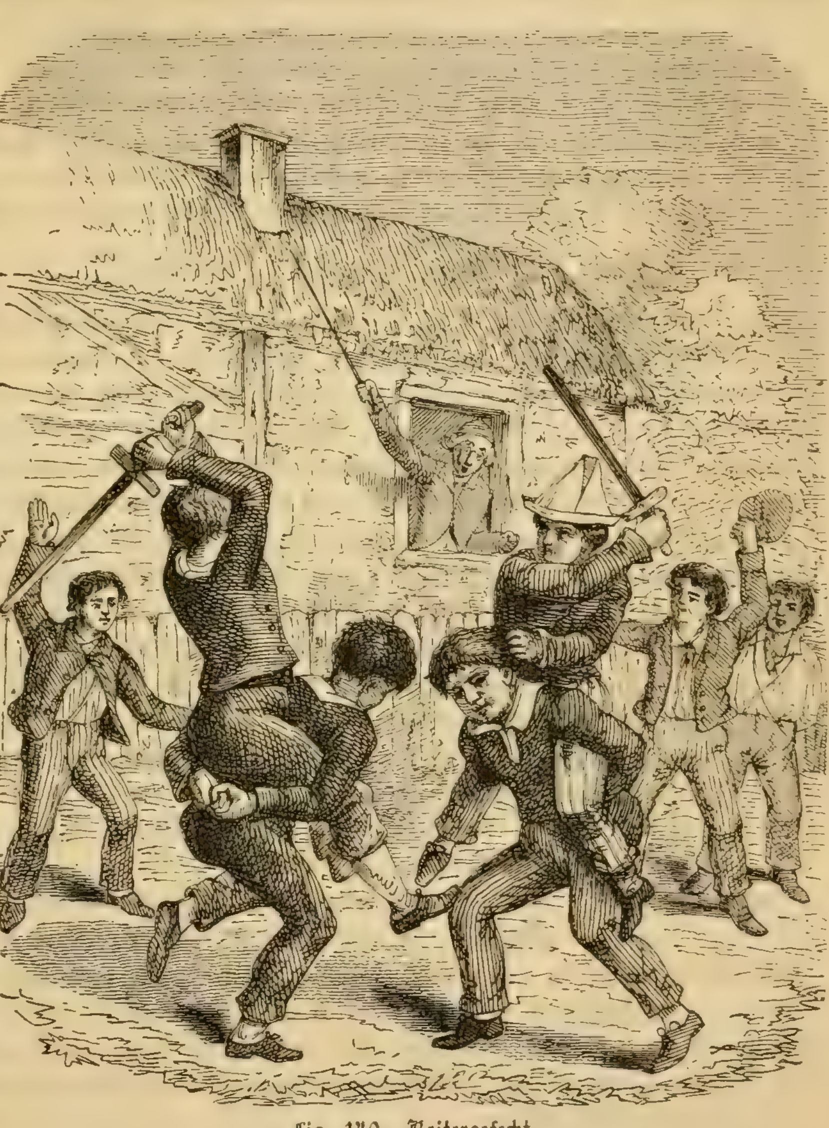


Fig. 140. Reitergefecht.

sie solches auch bei ihren Reitergefechten zu thun pflegen. Im Norden Deutschlands haben sich die Ringstechen noch als Ueberreste der Ritterspiele erhalten, so in Schleswig, Holland, Ostfriesland, ebenso auch in Tyrol. Sie werden dann von Erwachsenen zu Roß ausgeführt. Als Ziel dient im

Dithmarschen eine Scheibe aus Holz oder Eisen, die frei an einem Strick zwischen zwei Bäumen oder Pfählen aufgehangen ist. Der Reiter (oder Läufer) ist mit einem hölzernen Pflock bewaffnet. In der Scheibe sind 5 Löcher befindlich, nur wenig weiter als die Dicke des Pflockes beträgt. Zuerst wird nach dem obersten linken Loche gestochen, dann nach dem obersten rechten, dann nach dem untersten linken und zuletzt nach dem Mittelloch dreimal. Wer irrthümlich nach dem Loche rechts unten sticht, zahlt Strafe; wer dagegen zuerst seine 6 Stiche glücklich ausgeführt hat, erhält als Sieger den festgesetzten Preis.

Beim Stechen nach dem Ringe, wie solches in Seeland üblich ist, wird entweder ein Ring nur an eine Schnur geknüpft oder er ist durch einen federnden Draht am untern Ende eines hängenden Bretes etwas fest gehalten. In dieser Weise ist das Spiel als Volksvergnügen noch in Tyrol üblich.

Messerwerfen (Stakemesser).

[360.] In mehreren Orten Thüringens ist bei den Kindern ein besonderes Spiel gebräuchlich, zu welchem die gewöhnlichen, meistens herzlich stumpfen und deshalb sehr unschädlichen Taschenmesser oder abgenutzte Küchenmesser verwendet werden. Es kommt nur darauf an, dem Messer einen solchen Schwung zu geben, daß beim Niederfallen die Spitze nach dem Boden gerichtet ist und deshalb in die lockere Erde des Spielplatzes einsticht. Dabei wird eine besondere Reihenfolge beibehalten, in welcher die Uebungen vorgenommen werden müssen, z. B. das Messer wird auf die offene Hand gelegt und dann, ohne es weiter anzufassen, in die Höhe geworfen. — Das Messer wird auf den Handrücken gelegt, die Spitze nach den Fingerspitzen zu gerichtet; — es wird auf den Ballen des Daumens und bei geballter Faust auf die Fingerknöchel gelegt; — mit zwei Fingern am Rücken gefaßt und in die Höhe geworfen; — an der Schneide gefaßt; an der Spitze angefaßt und endlich auf den Kopf senkrecht gestellt und herabfallen gelassen.

Stickseln.

361.] Die Knaben der alten Griechen hatten ein Wurfspiel, welches sie Kündalismos nannten. Sie spielten dies auf einem Platze mit etwas lockerem Boden und benutzten als Wurfgeschosse kurze, schwere und zugespitzte Holzstäbe. Der erste Spieler warf seinen Stab aus, so daß er mit der Spitze fest im Boden stecken blieb; der Folgende suchte den seinigen so zu werfen, daß er gleichzeitig den Stab des Erstern damit aus der Erde hob und den seinigen zum Feststecken brachte. Gelang dies, so ward ihm ein Punkt als Gewinn gut gerechnet. Hob er nur den Stab des Andern aus der Erde, ohne den seinigen zum Feststecken zu bringen, so zählte der Wurf nichts. 8, 10 oder 12 Punkte, je nachdem dies anfangs festgesetzt worden war, galten als eine gewonnene Partie.



Fig. 141. Englische Knaben beim Kreiselspiel.

Kreisel und Schnurren.

Kreiselspiele.

[362.] Spiele mit dem Kreisel sind fast eben so alten Ursprungs und haben fast eine gleichweite Verbreitung wie die Ballspiele. Schon im Alterthum trieben die Kinder der Griechen ihre Kreisel, wie dies gegenwärtig die Knaben in ganz Europa und jene in China thun. Ein Thaler auf die Kante gestellt und mit zwei Fingern herumgeschnellt, bietet schon dem kleinen Bürschchen Unterhaltung, wenn es auf des Vaters Schooß Abends am Tische sitzt. Ein dünnes Holzstäbchen, etwa ein halbverbranntes Schwefelhölzchen, durch das Mittelloch eines Knopfes gesteckt und ebenfalls mit den Fingern geschnellt, giebt ein noch besseres Spielzeug auf dem Tische, einen *Triller* oder eine *Torle*. Man hat auch Triller aus Knochen, die eine eckige Scheibe mit breitem Rande tragen. Auf letzterem stehen Ziffern aufgeschrieben, und die Zahl, welche beim Stillliegen des Trillers oben ist, bezeichnet die gewonnenen Nüsse, Marken u. s. w. Die Gestalt der eigentlichen Kreisel weicht zwar nach den Ländern etwas von einander ab; in einer Gegend liebt man schlankere, in einer andern kürzere, stämmiger gebaute; hier mit schmalem Kopfrand, dort mit breiterem; allein in Bezug auf die Hauptgestalt kommen alle Kreisel überein; es sind umgekehrte Kegel, wie die gelehrten
[363.] Leute sagen. Die Zahl der Ringe und Riefen ist wechselnd. In manchen Landschaften legen die Knaben ein besonderes Gewicht auf die Zahl derselben. Sie fangen bei dem untersten Ringe an zu zählen und nennen ihn „Männchen“,

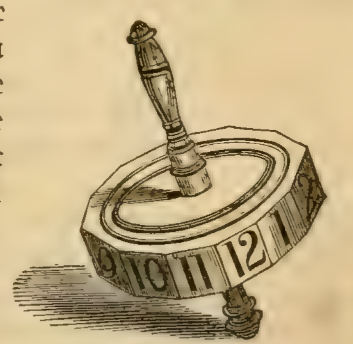


Fig. 142. Triller mit Ziffern.

den zweiten nennen sie „Weibchen", den dritten „Steinsetzer"; dann geht die Benennung wieder von vorn an. Ist der letzte Ring „Steinsetzer", so gilt der Kreisel für einen besonders guten Läufer. Das Loslassen des Kreisels kann auf mehrerlei Weise geschehen. Geübtere Knaben fassen seine Spitze zwischen den Daumen und Zeige- oder Mittelfinger der linken Hand und geben ihm einen Schneller. Mit der rechten Hand darf dies deshalb nicht geschehen, weil dann der Kreisel eine entgegengesetzte Richtung bekommen würde, wie ihm die Peitsche giebt; er müßte in diesem Fall mit der linken Hand gepeitscht werden. Andre bohren ihn mit der Spitze etwas in die Erde, so daß er senkrecht steht, und schlagen ihn dann ohne Weiteres. Anfänger wickeln die Schnur um ihn herum von links nach rechts, in derselben Richtung, wie ihn nachher die Peitsche trifft, halten ihn dann entweder mit der linken Hand und ziehen mit der rechten die Peitsche scharf an, indem sie den Kreisel gleichzeitig loslassen, — oder sie legen ihn auf die Erde und bringen ihn durch einen raschen Zug mit der Peitsche zum Stehen und Tanzen.

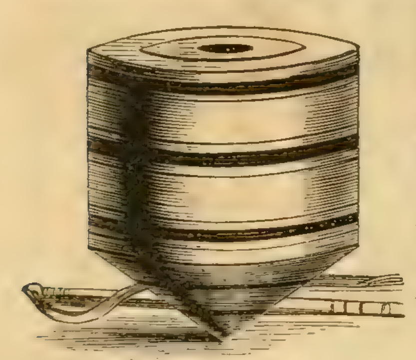


Fig. 143. Englischer Kreisel.

Welche eigenthümliche Erscheinungen man beim Bemalen der Oberseite des Kreisels haben kann, werden wir später ausführlicher betrachten. Es gilt als besondere Hochschule der Kreiselkunst, dem Kreisel solche Schläge zu geben, durch welche er möglichst lange tanzt, und zu gleicher Zeit zwei oder mehrere Kreisel tanzend zu erhalten. Die Kreisel der Engländer haben eine abweichende Form von den unsern, wie aus obenstehender Abbildung zu ersehen.



Fig. 144. Deutsches Kreiselspiel.

Brummkreisel.

[364.] Der Brummkreisel, wegen seines feierlichen Gesanges auch wol als Mönch oder Nonne bekannt, besteht aus einer hohlen Kugel, die an der Seite ein kleines viereckiges Loch mit scharfen Rändern hat. Innen ist er gewöhnlich ausgepicht, um eine glatte Oberfläche zu haben. Er tanzt auf einem Fuße der so lang und dünn ist wie ein kleiner Finger. Um ihn hierzu zu bringen, bedarf es eines sogenannten Schlüssels, d. h. eines fingerlangen Holzstückchens, an dessen Ende ein Loch ist, so weit, daß der Kreiselfuß geräumig hineinpaßt. Von der Seite aus führt ein zweites kleineres Loch in das Schlüsselloch, so weit, daß ein Bindfaden durchgesteckt werden kann. Ein gleiches Loch geht auch durch den Stiel des Kreisels. Ein armslanger Bindfaden wird durch das kleine Seitenloch des Schlüssels geschoben, lang durchgezogen und durch das Loch im Kreiselfuß mit der Spitze gesteckt, dann um letzteren in regelmäßigen Windungen straff aufgewickelt. Ist der Kreiselfuß nun in den Schlüssel gesteckt, so faßt man letztern mit der linken Hand, zieht rasch den Faden mit der rechten und giebt mit dem Schlüssel zugleich dem Kreisel einen Schwung, so daß er aus demselben heraus hüpft. Mitunter hat man die Brummkreisel auch so eingerichtet, daß sie oben eine zweite Spitze zum Durchstecken für den Schlüssel besitzen. Ist der Kreisel losgelassen, so tanzt er auf seinem dünnen Bein wie ein Storch und brummt in wunderlichen Tönen dazu, wie ein junger Bär.

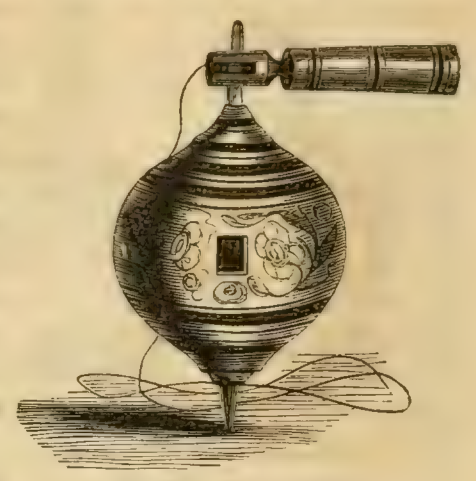


Fig. 145. Brummkreisel.

Neuerdings hat man auch Brummkreisel aus Blech, bei denen der Schlüssel in Form eines Bügels gleich am Kreisel befestigt ist, wodurch das Loslassen erleichtert wird.

Musikalischer Kreisel.

[365.] Ein besonders musikalischer Kreisel (akustischer Kreisel) kann in folgender Weise angefertigt werden:

Aus festem, harten Kartenpapier schneidet man einen Streifen von 9¼ Zoll Länge und 3 Zoll Breite. An dem einen Ende desselben, 3 Linien vom Rande entfernt und mit demselben gleichlaufend, zieht man einen Strich. Den Raum zwischen diesem Striche und dem andern Ende theilt man in 8 gleiche Theile, so daß jede Linie 9 Zoll lang ist und der Raum zwischen je zweien 4 Linien beträgt. In dem Zwischenraum zwischen der ersten und zweiten Linie zeichnet man in ganz gleichen Entfernungen von einander vier Vierecke, die eben so breit als hoch sind, und schneidet sie mit scharfen Schnitten heraus.

In gleicher Weise schneidet man zwischen der dritten und vierten Linie 5 Löcher, zwischen der fünften und sechsten 6 Löcher und zwischen der siebenten und achten 8 Löcher. Aus harter Pappe werden zwei Scheiben gemacht, jede von 3 Zoll im Durchmesser, und in der Mitte derselben ein plattes rundes Stäbchen von 4 bis 6 Linien Dicke und 6 Zoll Länge, das an einem Ende stumpf zugespitzt ist. Beide Scheiben werden so weit auseinander gestellt, als der durchlöcherte Streifen breit ist. Zuerst wird die eine am Stabe befestigt und der Streifen an dieselbe geleimt, so daß er einen hohlen Cylinder bildet. Den Innenraum streicht man wiederholt mit Leim aus, so daß eine glänzende Fläche entsteht; dann erst befestigt man auch die Scheibe am andern Ende. Das Stäbchen muß oben nur 1—2 Linien hervorstehen, das Uebrige bildet unten den Fuß. Ist Alles gehörig getrocknet, so läßt man diesen Kreisel mittelst des Schlüssels los, wie einen gewöhnlichen Brummkreisel. Sobald er tanzt, bläst man mit einem Blaserohr gegen denselben und je nachdem man dasselbe in die Nähe der einen oder andern Reihe von Löchern bringt, je nachdem werden sich auch Töne verschiedener Höhe oder Tiefe hören lassen, so daß man möglicherweise eine förmliche Melodie damit abspielen kann.


Fig. 136. Musik-Kreisel.

Stielkreisel.

[366.] Bei den Knaben in England ist noch eine Art Kreisel mit Stielfuß gebräuchlich, der viel Aehnlichkeit vom Brummkreisel hat, aber zu einem besonderen Spiele dient (siehe Anfangsbild S. 131). Jeder Mitspielende hat etwa ein halbes Dutzend dergleichen Kreisel. Man zeichnet auf einen möglichst harten Grund einen Kreis von etwa 3 Fuß Durchmesser, und 3 Fuß um diesen noch einen zweiten. Auf letzterem stellen sich die Knaben an und der Erste läßt seinen Kreisel schnurrend so los, daß er in den innern Ring zu tanzen kommt. Rasch danach wirft auch der Zweite seinen Kreisel tanzend nach und sucht durch denselben den Kreisel des Ersteren aus dem Kreise zu schnellen. Gelingt ihm dies, so hat er denselben gewonnen. Fällt ein Kreisel von selbst um, ohne durch einen andern getroffen zu sein, und bleibt im Kreise liegen, so dient er nachfolgenden Würfen trotzdem noch als Ziel; rollt er aber aus dem innern Kreise heraus, so nimmt ihn sein Eigenthümer wieder an sich und drillt ihn von Neuem. Kreisel von Birnenform mit langem Stiel, die beim Umfallen wagerecht liegen, gelten als die besten.

Schnurren.

[367.] Knaben verfertigen sich zur Herbstzeit, wenn es Nüsse giebt, mit Hülfe derselben ein kleines Spielwerk, das viel Aehnlichkeit mit dem Brummkreisel hat, aber weit einfacher ist. In die Schale einer großen Haselnuß oder festschaligen Walnuß wird oben und unten ein kreisrundes Loch geschnitten, der süße Kern herausgelangt und verzehrt. Durch die Seite der Schale wird ferner auch ein kleines Loch gebohrt, so groß, daß ein Faden hindurch kann. Die Nuß gleicht also gänzlich dem Schlüssel des Brummkreisels, nur daß sie keinen Stiel hat. Durch die beiden großen Löcher steckt man ein rundes Holzstäbchen von Bleistiftlänge. Ein fester Zwirnsfaden wird durch das kleine Seitenloch der Nuß geschoben und an dem Stäbchen mit einem Ende festgebunden, dann so weit aufgewickelt, daß nur noch ein Stück zum Festhalten außen bleibt. An das untere Ende des Stäbchens steckt man einen etwas schweren, runden Körper, etwa eine Kartoffel oder einen kleinen Apfel, und zieht nun den Faden mit der rechten Hand scharf an, während die linke Hand die Nuß hält. Das Stäbchen schwirrt trillernd um, läuft aber nicht blos so weit, als das Fadenende es zieht, sondern dreht sich noch länger und wickelt deshalb den Faden, den man sofort nach dem Zuge locker nachläßt, wieder in der entgegengesetzten Richtung auf, so daß bei einem abermaligen Zuge die Umdrehung nach der andern Seite stattfindet. Dies kann so oft wiederholt werden, bis — der Faden reißt.

[368.] Eine andre Art Schnurren läßt sich aus einer Pappscheibe, einem Rädchen, einem kreisrunden Stückchen Holz, Blei, Eisen, einem großen knöchernen Knopf oder dgl. darstellen, in welchem links und rechts in der Nähe des Randes ein Loch gebohrt ist. Durch jedes Loch steckt man einen Faden, bindet die Enden an jeder Seite zusammen und hält sie zwischen den Fingern fest. Man schleudert das Rädchen jetzt rechts oder links oft herum, so daß sich die beiden Fäden zusammenzwirnen, zieht dann den Faden an und läßt ihn nachher wieder nach. Es findet dadurch eine ähnlich wechselnde Drehung statt, wie bei den Nuß-Schnurren. Zugleich hört man ein lautes Schnurren.


Fig. 147. Schnurren.

Das Rollrädchen.

[369.] Dies kleine Spielzeug heißt auch wol Schuhschuh, wegen des Geräusches, das es hervorbringt. Es besteht aus einem Holzrädchen von etwa 3 Zoll Durchmesser und einem halben Zoll Dicke. Dasselbe ist durch einen feinen Durchschnitt in zwei Hälften zerlegt, die nur in der Mitte durch eine Axe von einem halben Zoll Durchmesser verbunden sind. An dieser ist eine zwei Ellen lange Schnur festgeknüpft. Am andern Schnurende ist eine Schleife, um den Zeigefinger hindurchstecken zu können. Beim Loslassen des Rädchens wickelt man die Schnur dicht um dasselbe und läßt dann das Rad fallend ablaufen. Ist es ziemlich abgelaufen, so muß es durch ein geschicktes Nachlassen des Fadens dahin gebracht werden, daß es die Schnur in entgegengesetzter Richtung

wieder aufwickelt. Es steigt dann vollends wieder so weit auf, daß es mit Daumen und Zeigefinger gefaßt werden kann.

Waldteufel.

[370.] Die Herstellung dieses einfachen Musikinstrumentes beruht darauf, daß der erzeugte Schall nach einem hohlen Gefäß geleitet wird, das ihn wie ein Resonanzboden verstärkt. An einem Holzstäbchen wird das oberste Ende mit etwas geschmolzenem Kolophonium bestrichen. Um dasselbe hängt man eine lose Schleife, am besten aus einigen Pferdehaaren und führt das eine Ende derselben nach dem Boden einer offenen runden Büchse aus Pappe, der Trommel. Sobald man den Stab schwingt, dreht sich die Trommel im Kreise um denselben und die Schleife bringt durch Reiben an dem Harze einen knarrenden Ton hervor. Letzterer wird durch die Trommel bedeutend verstärkt und klingt um so tiefer und brummender, je größer dieselbe ist.

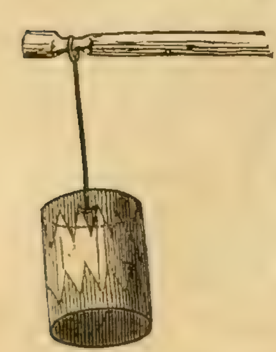


Fig. 138. Waldteufel.

Der kleine Tänzer.

[371.] Aus einem kleinen leichten Korkstöpsel kannst du dir einen hübschen Tänzer herstellen. Der Kopf läßt sich aus Kork und Baumwolle, die Kleider aus kleinen Seidenfleckchen oder Papier machen. Unten in den Kork steckst du aber vier Schweinsborsten und schneidest sie so weit gleichlang mit der Schere ab, daß das Männchen drauf steht, ohne umzufallen. Setzest du den kleinen Burschen nun auf den Resonanzboden des Klaviers und spielst auf dem letztern, so fängt das Männchen an, sich hin und her zu drehen, als ob es tanze. Es richtet sich dabei genau nach dem Takte der Musik. Bei den Spielwaarenverkäufern sah man früher mitunter auch einen Bärenführer mit seinem Bären auf einem Brete befestigt, an welchem unten ebenfalls vier Büschel Borsten statt Füße sich befanden. Ein solcher Bär sollte dann auf den Tisch gestellt und auf letzteren mit den Fäusten getrommelt werden, um ihn zum Tanzen zu bringen. Da diese Musikübung aber zu viel Arbeit und Anstrengung verursachte, fanden sich nicht viel Liebhaber dazu und man bekommt jetzt nur noch selten einen dergleichen Braunen zu Gesicht.


Spiele und Belustigungen
im Zimmer.

ALUS

TIGER. BUBVER. D. IR. B. T. NIEDAS. S. P.

IEL. U.

N. D. UENNER. VERLI. ERTSOM. VIII. SI.

H. M. N. I. CHT. V. IEL.

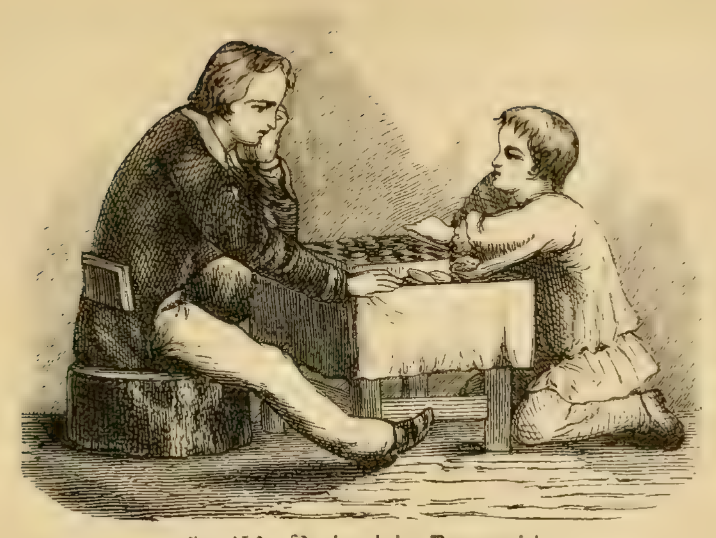


Fig. 150. Knaben beim Damenspiel.

Bretspiele.

Lottospiel.

[372.] Auf 90 Täfelchen oder Klötzchen von Holz oder Pappe sind die Ziffern von 1 bis 90 geschrieben. Sie werden sämmtlich in einen Sack oder in eine Büchse gesteckt und dann umgeschüttelt, so daß sie sich gehörig mischen. Wegen letzteren Umstandes giebt man rundlichen Holzstückchen den Vorzug, die nur an zwei Seiten ein wenig ebene Fläche bieten, die eine derselben für die Ziffer, die andere zum bequemen Stehen. Ein Knabe übernimmt den Sack mit den Nummern, von den Uebrigen erhält Jeder ein oder mehrere Pappentäfelchen. Auf einer solchen Pappentafel sind durch zwei Striche 3 Zwischenräume erzeugt und diese wieder durch Striche in je 9 Abtheilungen getheilt. Das ganze Blatt enthält also dreimal 9 Vierecke. Von den 9 Vierecken jeder Reihe sind jedesmal 5 mit beliebigen Ziffern versehen, die übrigen 4 Gevierte sind frei. Die Ziffern sind aus denen zwischen 1 bis 90 gewählt, entsprechen also denjenigen im Sack. Jeder Spieler hat außerdem noch 15 oder, wenn er mit mehr als einem Täfelchen spielt, so vielmal 15 als er Tafeln hat, viereckige Glasstückchen, so groß als die Vierecke seines Täfelchens sind. Der Knabe mit dem Ziffersack zieht aus letzterem eine Ziffer hervor, ohne dabei in den Sack zu sehen, stellt sie auf den Tisch, so daß sie Jeder erkennen kann, und ruft dieselbe dabei aus. Wer die genannte Ziffer auf seinen Täfelchen bemerkt, belegt dieselbe mit einem Glasstückchen. Je nachdem es beim Beginn des

Spieles festgesetzt wird, gewinnt entweder Derjenige, der zuerst eine Reihe von 5 Ziffern belegt hat, oder wer sämmtliche 15 der Karte belegt hat.

Domino.

[373.] Es besteht dieses Spiel aus 28 viereckigen Holz- oder Elfenbein-Täfelchen, die noch einmal so lang als breit sind. Gewöhnlich haben sie ungefähr einen Zoll Breite und zwei Zoll Länge. In der Mitte sind sie durch einen Querstrich in zwei gleiche Gevierte getheilt. Der eine dieser sogenannten Steine hat beide Hälften leer, dann folgt der zweite mit einem leeren Feld und im zweiten Felde 1 Punkt, die folgenden haben 0 und 2, 0 und 3, 0 und 4 bis Nichts und 8; dann kommen Steine mit 1 und 1, 1 und 2, 1 und 3 bis 1 und 8; dann 2 und 2, 2 und 3 bis 2 und 8; jede folgende Zahl fängt mit einem sogenannten Pasch, d. h. zweimal derselben Zahl an und endigt mit 8 im zweiten Felde. Ueber 8 hinaus vermehrt man die Punkte nicht, da es schwierig ist, mehr zu übersehen und zu berechnen. Das Spiel würde zugleich dadurch auch länger, als angenehm ist. Haben die Steine eine weiße Farbe, so sind die Punkte schwarz, und umgekehrt.

Es können zwei oder mehrere Spieler eine Partie mit einander machen. Man legt zunächst alle Steine umgekehrt auf den Tisch, so daß die Punkte unten und die leeren Rückseiten oben liegen. Sodann mischt man die Steine, indem man sie kreuz und quer durcheinander schiebt. Jeder Mitspielende nimmt sich von den Steinen 6 Stück weg und stellt sie so vor sich auf die hohe Kante, daß er die Punkte auf denselben bequem übersehen kann, dieselben aber besonders dem Spieler verborgen bleiben, welcher vor ihm den Zug hat. Der anfangende Spieler legt einen seiner Steine aufgedeckt auf den Tisch, der nachfolgende muß von den seinigen einen solchen aussuchen, der eine der beiden Zahlen enthält, die der bereits gelegte Stein zeigt. Die gleichen Zahlen beider Steine werden aneinander geschoben und jeder nachfolgende Spieler hat unter seinen Steinen einen mit einer der jedesmaligen Endzahlen auszusuchen und an der betreffenden Stelle anzufügen. Wer auf diese Weise seine 6 Steine zuerst los wird, macht Domino, d. h. er gewinnt das Spiel. Häufig tritt jedoch der Fall ein, daß der Spieler keinen Stein mit einer der erforderlichen Zahlen hat, dann ist er gezwungen, sich Steine zu kaufen, d. h. von den noch vorhandenen, auf dem Tische unaufgedeckt liegenden Steinen so lange wegzunehmen, bis er einen trifft, der eine der nöthigen Zahlen hat. Sind alle Steine gekauft, ohne die Zahl zu finden, so wird entweder das Spiel für beendigt erklärt und derjenige ist Sieger, welcher zuletzt gesetzt hat, oder der Unfähige wird übersprungen und der Folgende setzt und man fährt damit fort, bis Einer mit seinen Steinen geräumt hat. Wenn nur Zwei mit einander spielen, wird auch wol bestimmt, daß die letzten 3 Steine nicht gekauft werden, sondern liegen bleiben. Die Kunst des Spieles besteht darin, daß man solche Ziffern zum Setzen aussucht, durch welche man sich die Möglichkeit offen hält, beim nächsten Male wieder setzen zu können. Ebenso sucht man, wenn

das Spiel so weit vorgerückt ist, nach Vortheil die eine Seite desselben zu schließen, indem man die letzte Nummer einer Sorte daselbst anbringt, die vorhanden ist.

Je nach den verschiedenen Gegenden wechseln die sonstigen Regeln dieses Spieles so sehr, daß man sich dieselben jedesmal beim Beginn vorführen lassen muß, sobald man etwa an einen andern Ort kommt. Für Kinder hat man auch eine ganze Anzahl dem Domino ähnliche Spiele erfunden, bei denen die Steine Bruchstücke von Bildern oder Worte enthalten, welche durch die Spieler zu Parquetböden, Gemälden oder größern Worten zusammengesetzt werden. Auch Landkarten hat man auf ähnliche Weise zu Spielwerk benutzt und läßt sie aus Stückchen zusammensetzen.

Mühle.

[374.] Die Mühle ist ein so einfaches Spiel, daß die Knaben eine Abart davon schon auf der Schiefertafel ohne andere Geräthe als den Schreibgriffel zuwege bringen. Sie theilen die Tafel durch zwei Quer- und zwei Längsstriche in 9 Quadrate. Der eine Spieler wählt sich die 0 zu seinem Zeichen, der zweite die 1. Jeder sucht zuerst seine 3 Zeichen in irgend einer geraden Richtung hin in eine Reihe zu bekommen, und wo möglich den Andern durch Zwischenschieben der Ziffer daran zu hindern, daß er es thut. Jeder darf nur einmal sein Zeichen bei jedesmaligem Schreiben setzen, dann folgt der Andere. Hat er das seinige schon 3 mal auf der Tafel stehen, so löscht er, sobald er wieder daran kommt, eins seiner Geschriebenen weg und setzt es an den Platz, an welchen er es haben will. Wenn einer der Knaben seine Reihe mit allen 3 Zeichen besetzt hat, so pflegt er wol als Triumph zu rufen: „Stripp, strapp, stroll — Meine Mühle ist voll!“

Fig. 151. Zwickmühle.

[375.] Man hat aber zum eigentlichen Mühlenspiele auch ein besonderes Bret, mit Linien bezeichnet, wie sie auf nebenstehender Figur abgebildet sind. Jeder der zwei Spieler hat 9 Steine, etwa solche vom Damenspiel, der Eine derselben weiße, der Andre schwarze. Die Steine werden stets auf solche Stellen der Zeichnung gesetzt, wo zwei Linien sich kreuzen oder im Winkel zusammenstoßen. Wem es gelingt, drei seiner Steine in eine solche Reihe zu bringen, hat dadurch eine Mühle bekommen und das Recht erhalten, einen Stein des Gegners zu nehmen, der bereits im Spiele steht, jedoch keinen solchen, der bereits eine Mühle bildet. Es wird stets von jedem Spieler abwechselnd ein Stein gesetzt und Jeder sucht so bald als möglich eine Mühle voll zu bekommen. Er besetzt deshalb am liebsten die Endpunkte zweier sich kreuzenden Linien, z. B. den ersten Stein auf a, den zweiten auf e; setzt dann der Gegner nicht seinen ersten oder zweiten Stein auf b, so setzt der Anspielende den dritten Stein auf b und hat bereits hierdurch eine Mühle sicher. Er kann dieselbe nämlich nach zwei Seiten hin bilden, indem er entweder auf

c oder auf g setzt; da ihn sein Gegenspieler nur an einer von Beiden hindern kann, so bleibt ihm eine der beiden Mühlen gewiß.

Sobald alle Steine beider Spielenden im Bret stehen, wird gezogen, jedesmal einen Schritt mit einem Steine. Hat ein Spieler seine Steine so weit verloren, daß er blos noch 3 besitzt, so ist es ihm erlaubt, zu springen, d. h. er darf jeden Stein an jeden beliebigen leeren Platz setzen. Wer nur noch zwei Steine übrig hat, hat verloren (ist remie). Am vortheilhaftesten ist das Erlangen einer Klapp- oder Zwickmühle d. h. zweier Mühlen in gleichlaufenden Linien, z. B. abc und def. Um diese zu erreichen, kann es vortheilhaft sein, dem Gegner den vierten Stein noch zu lassen, damit derselbe nicht durch Springen mit dem dritten Steine die Klappmühle unmöglich macht. Gelegentlich kann auch der Gegner festgezogen werden, so daß er keinen Zug mehr thun kann.

Das Festungs- oder Belagerungsspiel.

[376.] Es ist dieses Spiel in neuerer Zeit bei den Knaben als Abendbelustigung im Winter sehr beliebt geworden, besonders bei solchen, denen das Schach und ähnliche Spiele noch zu schwierig sind. Die nebenstehende Abbildung zeigt die Form des dazu gebräuchlichen Spielbretes mit seinen 33 in Kreuzform aufgestellten und durch Linien verbundenen Punkten. Neun der letztern stellen die Festung vor, die durch 2 Soldaten vertheidigt wird. Diese können beim Anfang des Spieles auf 2 beliebigen Punkten der Festung aufgestellt werden. Die 24 Plätze außerhalb sind durch 24 Soldaten der angreifenden Partei besetzt. Die Angreifer haben die Aufgabe, alle 9 Plätze der Festung zu besetzen und deshalb die 2 Mann Besatzung aus derselben zu verdrängen und sie herauszulocken. Sie müssen auf den Linien gegen die Festung vorrücken, bei jedem Zuge 1 Mann um einen Punkt weiter. Jeder Angreifer kann von dem Vertheidiger, der vor ihm steht, geschlagen werden, wenn er nicht durch einen Hintermann gedeckt ist. Daraus folgt, daß sie möglichst dicht gedrängt anzurücken haben. Wenn ein Vertheidiger es übersieht, zu schlagen, so kann er geblasen d. h. weggenommen werden. Unter Verhältnisse giebt man den Vertheidigern 1 oder 2 Mann zum Schlagen, um sie nach entfernten Punkten aus der Festung herauszulocken. Die Vertheidiger gehen ebenfalls nur einen Schritt auf einmal, beim Schlagen können sie aber über so viele Feinde hinwegspringen, als sie solche finden, die jedesmal hinter sich ein leeres Feld haben. Sie überspringen den Feind, nehmen ihn weg und setzen sich auf das leere Feld dahinter. Sind nicht genug Belagerer mehr vorhanden, um die Festung zu füllen, so haben diese das Spiel verloren. Sind dagegen

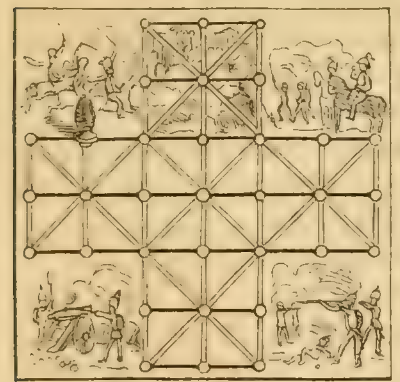
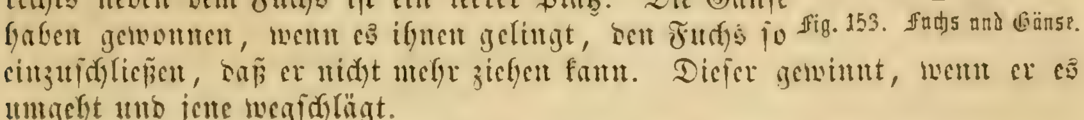


Fig. 152. Das Festungs- oder Belagerungsspiel.

die Festungssoldaten in ihrer Burg eingemauert, oder sind sie aus derselben so verdrängt, daß sie nicht dahin zurück können, die Belagerer selbst aber sind zu wenig, um die Festung voll zu machen, so ist das Spiel unentschieden.

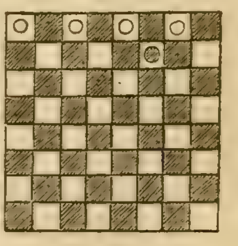
[377.] Dem Festungsspiel ist ganz ähnlich das in England gebräuchliche „Der Fuchs und die Gänse". Das Spielbret ist ganz dasselbe, nur daß die Festungsplätze keine weitere Bedeutung haben. Eine Figur, der Fuchs, steht auf dem Mittelfeld und hat dieselben Rechte wie die Festungssoldaten. Gänse sind 17 Stück vorhanden, alle auf der einen Hälfte aufgestellt. Links und rechts neben dem Fuchs ist ein leerer Platz. Die Gänse haben gewonnen, wenn es ihnen gelingt, den Fuchs so einzuschließen, daß er nicht mehr ziehen kann. Dieser gewinnt, wenn er es umgeht und jene wegschlägt.


Fig. 153. Fuchs und Gänse.

Wolf und Schaf.

[378.] Es wird dieses Spiel, wie die nächstfolgenden, auf dem Damenbret (Schachbret) gespielt. Dasselbe ist viereckig, jede seiner Seiten in 8 gleiche Theile getheilt und auf diese Weise durch rechtwinklig sich schneidende Kreuzlinien in 8 × 8 oder 64 Quadrate zerfällt. Ein Quadrat ist schwarz, das folgende weiß u. s. f.

Die 4 weißen Felder der ersten Reihe besetzt man mit 4 weißen Steinen (vom Damenspiel), dies sind die Schafe; auf ein beliebiges weißes Feld davor stellt der Gegner einen schwarzen Stein als Wolf auf. Die Aufgabe der Schafe ist es, so vorzurücken, daß der Wolf an eine Seite oder in eine Ecke gedrängt wird und nicht mehr ziehen kann. Er ist dann gefangen und hat verloren. Der Wolf seinerseits sucht die Reihe der Widder zu durchbrechen und auf diese Weise deren Ausgangsfeld zu erreichen. In diesem Falle hat er gewonnen. Jede Partei zieht stets einen Schritt auf einmal; geschlagen wird nicht. Hauptregel für den Wolf ist es, sich immer so nahe als möglich bei den Schafen aufzuhalten, um sofort eine gegebene Blöße benutzen zu können. Die Schafe dagegen müssen immer darauf bedacht sein, die gerade Linie wieder herzustellen, damit sie nicht überflügelt oder zerrissen werden.


Fig. 154. Wolf und Schaf.

Dieses Spiel ist viel leichter als das Damenspiel und deshalb für den ersten Anfang des Bretspiels kleinen Leuten zu empfehlen.

Damenspiel.

(Siehe Bild Fig. 148 auf Seite 139.)

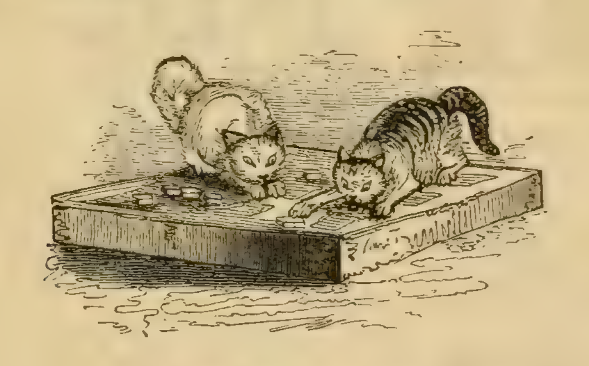
[379.] Wir nehmen zum Damenspiel das gewöhnliche Schachbret mit 4 weißen und 4 schwarzen Feldern in jeder Reihe. Jeder der zwei Spieler setzt 12 Steine auf die schwarzen Felder der ersten drei Reihen seiner Seite.

Der Eine hat schwarze Steine, der Andere weiße. Jeder Spieler zieht bei jedem Zuge nur einen Stein auf einmal und zwar nur um 1 Feld weiter, immer auf dem Schwarzen bleibend, er muß also stets schräg über die Ecken der Felder ziehen. Steht ein Stein vor einem feindlichen, hinter welchem sich ein leeres schwarzes Feld in derselben Richtung befindet, so muß er diesen Stein schlagen. Unterläßt er es und thut einen andern Zug, bei welchem er nicht schlägt, so hat der Gegner das Recht, ihm diesen Stein zur Strafe wegzunehmen, d. h. zu blasen, ohne daß diesem es als ein Zug gerechnet würde. Findet der Gegner aber es etwa in seinem Interesse für vortheilhafter, daß er geschlagen wird, so kann er solches verlangen. Weigert sich der Spieler dies zu thun, so erklärt er dadurch sein Spiel für verloren und sich für besiegt. Beim Schlagen springt der Stein über den feindlichen hinweg und setzt sich auf das schwarze Feld dahinter, das in derselben Richtung liegt; kommt er dadurch neben einen feindlichen Stein, der hinter sich ebenfalls ein leeres Feld hat, so kann dieser ebenfalls noch auf denselben Zug geschlagen werden, und dies gilt auch für einen dritten, vierten rc. Stein, der schlagfähig sich stellt. Es ist der Spieler aber nicht gezwungen, mehr als einen Stein zu schlagen. Man darf wol auf einen Zug mit ein- und demselben Steine mehrere feindliche Steine schlagen, aber nicht mit mehreren der eignen Steine dies thun. Kein Stein darf rückwärts gehen. Erreicht ein Stein das gegenüberliegende Ende des Bretes (die Anfangsstellen des Gegners), so wird er zur Dame, d. h. es wird noch ein zweiter Stein auf ihn gelegt und er erhält das Recht, nach jeder beliebigen Richtung hin zu gehen und zu schlagen; bei der deutschen Dame aber auch nur einen Schritt auf einmal. Es ist ein HauptErforderniß beim Ziehen, daß man die Steine möglichst dicht geschlossen hält und andererseits sobald als möglich eine Dame zu erhalten sucht, um den Gegner auch im Rücken angreifen zu können. Derjenige, welcher seine sämmtlichen Steine zuerst einbüßt, hat verloren. — Sowie man gewöhnlich nur auf den schwarzen Feldern spielt, so kann auch ausschließlich auf den weißen Feldern gespielt werden.

Das Damenspiel kam im Mittelalter besonders in Frankreich in Gebrauch und ward daselbst statt des schwierigern Schach besonders von Damen gespielt. Schon 1668 erschien daselbst ein besonderes Werk darüber, verfaßt von Peter Mallet. In den verschiedenen Ländern hat es mancherlei Ab-
[380.] weichungen erfahren, so ist gegenwärtig in Frankreich die sogenannte polnische Dame beliebt, die man nicht auf dem gewöhnlichen Schachbret mit 8 Feldern in einer Reihe spielt, sondern mit einem solchen, das an jeder Seite 10 Felder hat. Jeder Spieler hat dabei 3mal 5 Steine. Was man in Deutschland polnische Dame nennt, ist nur eine Abweichung der gewöhnlichen deutschen Dame auf dem Schachbret, wie wir sie oben beschrieben haben. — Als Hauptregel wird beim Damenspiel wie bei den meisten Bretspielen festgehalten, daß derjenige Stein, der mit dem Finger berührt wird, auch gezogen werden muß, wenn dieses überhaupt möglich ist. Begeht ein Spieler die Unvorsichtigkeit, mehrere Steine zu berühren, so muß er denjenigen ziehen, auf

welchem sein Gegner besteht. Sind beide Theile so geschwächt, daß keiner mehr schlagen kann, so ist das Spiel unentschieden (remis). Wer nicht mehr ziehen kann, festsitzt, hat verloren. — Bei der sogenannten polnischen Dame (in Deutschland) schlägt der einzelne Stein nicht nur vorwärts, son-
[381.] dern auch rückwärts; bei der englischen schlägt man nicht nur vorwärts und rückwärts auf der schrägen Linie, sondern auch gerade aus,
[382.] rechts und links auf der geraden Linie. Eine besondere Art Damenspiel ist als Schlagdame bekannt, bei ihr muß geschlagen werden und im Gegensatz zu den andern Spielarten wird Derjenige als der Sieger begrüßt, der seinen Gegner dahin gebracht hat, ihm zuerst alle Steine wegzuschlagen.

Es sind zwar noch zahlreiche, mehr oder weniger zusammengesetzte oder leichte Spiele für Damenbret oder nach Art des Belagerungsspieles erfunden worden, z. B. die Mäusefalle, bei welcher 15 Steine als Katzen einen Stein, der die Maus ist, durch Schlagen nach dem Mittelfelde des Bretes (der Falle) zu locken suchen, dann Flottenspiele, geographische und Reisespiele u. s. w.; wir übergehen sie hier aber, da keines derselben sich bis jetzt unsers Wissens einer weiteren Ausbreitung erfreut hat.



Das Schachspiel.

[383.] Zum Schachspiel wird dasselbe Spielbret verwendet wie zum Damenspiel. Es hat in jeder Reihe 4 schwarze und 4 weiße Felder. Die beiden Spieler legen es so zwischen sich, daß Jeder ein weißes Eckfeld zu seiner rechten Hand hat. Um leichter die Stellung der Figuren und den Gang des Spieles mittheilen zu können, bezeichnen wir die Felder der ersten Reihe mit a, b, c, d, e, f, g, h, und die 8 Reihen an den Seiten hinauf mit den entsprechenden Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, wie es an umstehender Figur geschehen ist. Mit Hülfe dieser doppelten Bezeichnung können wir jedes Feld des Bretes genau angeben; das weiße Eckfeld zur Rechten ist danach h 1, das schräg gegenüberliegende Feld der andern Seite a 8.

Jeder Spieler hat 16 Figuren, der Eine die weißen, der Andere die schwarzen, die zwei feindliche Kriegsheere in Schlachtordnung vorstellen. Die Figuren stehen sowol auf den schwarzen als auch auf den weißen Feldern.

Die ganze 2. und 7. Reihe ist mit Bauern besetzt. Dies sind die gemeinen, nur dürftig bewaffneten Fußsoldaten. Vom ersten Platze ihrer Stellung aus dürfen sie zwar zwei Schritte auf einmal gehen, also z. B. der Bauer von a 2 nach a 4 und jener von a 7 nach a 5, nachher geht jeder aber nur einen Schritt auf einmal, also von a 4 nach a 5, wenn dieses Feld frei ist. Andererseits ist der Bauer aber nicht gezwungen, vom ersten Platze aus gleich 2 Schritte zu thun, er braucht nur einen zu machen, wenn dies für das Spiel vortheilhafter erscheint, z. B. von b 2 nach b 3 oder von b 7 nach b 6. Er darf nicht zwei Schritte vom ersten Platze aus machen, wenn er dadurch an einem feindlichen Bauer vorbei käme, der auf einem der nebenliegenden Felder schräg vor ihm steht. Steht z. B. ein schwarzer Bauer auf c 4 oder e 4, so darf der weiße Bauer von d 2 nicht sofort nach d 4 gehen, sondern nur nach d 3 rücken. Obschon der Bauer nur geradeaus, über die Seiten der Felder hinweg geht, nie rückwärts oder seitwärts darf, auch nicht, wenn er auf diese Weise mit einem feindlichen Bauer zusammenstieße, so daß diese sich nicht ausweichen könnten, — so schlägt er doch nur links und rechts vorwärts über die Ecken seines Feldes, darf jeden Mann, der hier steht, wegnehmen, mag dieser gedeckt sein oder nicht, und muß sich dann selbst an den Platz desselben stellen. Es ist beim Schachspiel niemals ein Spieler gezwungen zu schlagen. Er kann dies thun oder unterlassen, je nachdem es ihm vortheilhaft erscheint. Ein Bauer auf d 3 kann einen feindlichen Mann auf c 4 oder e 4 schlagen und setzt sich dann auf c 4 oder e 4. Glückt es einem Bauer, zum entgegengesetzten Ende des Schachbrets zu marschiren, so hat sein Besitzer das Recht, sich irgend einen Offizier dafür



Fig. 156. Schachspiele.

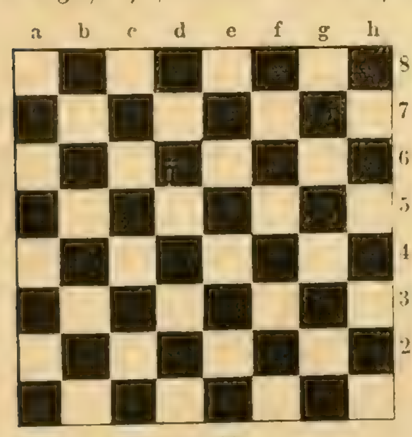


Fig. 157.

einzutauschen, den er verloren hat; er muß ihn dann aber auf die Stelle setzen, die der Bauer eben einnimmt.

Auf den Endreihen des Bretes 1 und 8 stehen die Hauptpersonen des Spieles, die Offiziere oder Matadoren. Die Eckplätze a 1, h 1, a 8, h 8 sind durch die Thürme besetzt. Diese Figuren waren ursprünglich Kriegselephanten mit Thürmen auf ihren Rücken, wir können sie gegenwärtig auch wol mit schwerem Geschütz vergleichen. Sie gehen und schlagen stets in gerader Richtung über die Seiten ihres Standfeldes hin, dürfen dies aber vorwärs, rückwärts, rechts und links so weit thun, als Raum da ist. Ueber einen feindlichen oder eigenen Stein hinweg dürfen sie nicht, können dagegen jede feindliche Figur schlagen, die in ihrer Schußlinie steht, und sich an deren Platz setzen. An ihrer Seite, also auf b 1, g 1, b 8 und g 8, stehen die Springer, als die Reiterei der beiderseitigen Heere. Ihren Namen haben sie von der eigenthümlichen Art ihres Fortrückens. Jeder Springer hüpft von seinem Platze, diesen mitgerechnet, auf das dritte Feld der andern Farbe, es kann also der Springer von b 1 nach a 3 oder c 3; von c 3 kann er nach b 1, d 1, a 2, a 4, b 5, d 5, e 4 und e 2 springen, also von seinem schwarzen Felde c 3 auf das zweite weiße. Steht auf einem dieser Felder ein feindlicher Stein, so darf er denselben schlagen und setzt sich, wie stets beim Schlagen im Schachspiel, auf den Platz des Geschlagenen, nicht wie bei der Dame, auf ein dahinter befindliches leeres Feld.

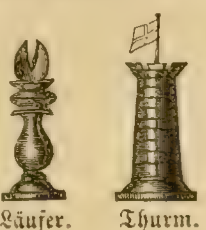






Fig. 158. Schachfiguren.

Neben den Springern stehen die Läufer, die Adjutanten des Feldherrn und Königs; einer steht jederseits auf einem weißen Felde, f 1 und c 8, und der andere auf einem schwarzen c 1 und f 8. Jeder Läufer bleibt stets auf seiner Farbe, läuft also über die Ecken seines Feldes hinaus, so weit er kann und will, links und rechts, vor und zurück, also c 1 kann bis h 6 und a 3 gehen, wenn die dazwischen befindlichen Felder frei sind; steht auf h 6 oder a 3 ein feindlicher Stein, so kann er ihn nehmen; steht ein solcher auf f 4 und die Felder d 2 und e 3 sind frei, so kann der schwarze Läufer von c 1 aus die Figur auf f 4 schlagen und sich auf f 4 stellen.

Auf d 1 steht die weiße Königin oder der Feldherr, ihr gerade gegenüber auf dem schwarzen Feld d 8 die schwarze Königin. Es gilt als Gesetz, daß die Königin stets auf einem Felde aufgestellt wird, das mit ihr gleiche Farbe hat. Sie vereinigt die Rechte der Läufer und Thürme in ihrer Person, darf also ebenso über die Ecken ihres Feldes hinaus, wie über die breiten Seiten desselben beliebig weit fortgehen. Steht die Königin z. B. auf d 4, so darf sie von hier aus weiter gehen über die Felder d 3, e 3, e 4, e 5, d 5, c 5, c 4, c 3 hinaus; sie wird hierdurch zum wichtigsten Kämpfer des Schlachtfeldes.

Die Hauptperson des Spieles ist der König, der zur Seite der Königin seinen Platz hat, der weiße e 1 und der schwarze e 8; also stehen sich stets König und König, Königin und Königin gegenüber. Der König darf zwar auch nach allen Richtungen hin gehen und schlagen wie die Königin, aber jedesmal nur um ein Feld weiter rücken. Der Zweck des ganzen Spieles ist nicht, wie bei der Dame, dem Gegner möglichst alle Figuren wegzuschlagen, sondern seinen König matt zu machen, d. h. ihm den Tod durch irgend einen Soldaten zu drohen, ohne daß er sich dieser Gefahr durch die Flucht, durch Schlagen oder durch eine zwischengeschobene schützende Figur erwehren könnte. Steht das Spiel so, daß der König allein nur noch ziehen kann, auf jedem Platze aber in Schach kommen würde, ohne bereits im Schach zu stehen, so ist er patt und das Spiel gilt nur als halb verloren und halb gewonnen. Hat der König noch keinen Zug gethan und einer der Thürme auch noch nicht, ist zwischen beiden völlig freier Raum, so darf der König rochiren, d. h. der Thurm setzt sich auf das Feld an der Seite des Königs und letzterer auf die andere Seite des Thurmes, überspringt also diesen. Steht z. B. der weiße König auf e 1, der Thurm h 1, sind die Felder f 1 und g 1 frei, so setzt sich beim Rochiren der König auf g 1 und der Thurm auf f 1. Es darf jedoch nicht dem König Schach geboten sein, eben so wenig darf der Punkt f 1 oder g 1 im Schach stehen. Dem König Schach bieten heißt, ihm ankündigen, daß man einen Stein gezogen hat, der beim nächsten Zuge ihn schlagen kann. Ist Schach geboten, so muß der König auf alle Fälle aus dieser Gefahr befreit werden, entweder durch eine dazwischen geschobene andere Figur oder dadurch, daß er seinen Platz ändert. Kann er nicht aus dem Schach kommen, so ist er matt. Der Gegner muß ihm bei solcher Gelegenheit des Schachmatt ankündigen. Hat der Gegner versäumt, ihm Schach anzukündigen, so braucht er es auch nicht zu beachten. Der König darf auf kein Feld gezogen werden, auf welchem er sich dem Schlage aussetzt; er wird überhaupt nie geschlagen, sondern nur für schachmatt erklärt und dadurch das Spiel beendigt. Mitunter ist es auch gebräuchlich, der Königin Schach anzukündigen, wenn sie in Gefahr kommt.

Jeder Spieler zieht eine Figur auf einmal. Gewöhnlich beginnt man damit, daß man den Bauer von dem König zwei Schritt vorgehen läßt; nachher deckt man diesen und sucht zugleich dadurch, daß man an einer Seite den Springer und Läufer heraus bringt, dem König Gelegenheit zum Rochiren zu verschaffen, während man an derselben Seite die 3 Bauern gewöhnlich stehen läßt, wenn nicht die Züge des Gegners Veranlassung geben, gerade hier durch Vorrücken eines Bauern dem König ein Schlupfloch zur Flucht zu verschaffen. Es darf kein Zug, der einmal gethan ist, wieder zurückgenommen werden; ja diejenige Figur, welche mit dem Finger berührt ist, muß auch gezogen werden.

Beim Anfange des Spieles geht man nicht sofort darauf aus, dem Gegner viele Leute zu schlagen, sondern darauf, die Figuren in möglichst günstige Stellungen zu bringen, durch deren Hülfe man nachher einen bestimmten Plan ausführen und den Gegner mat machen kann. Ehe man die Bauern der Mitte

vorgezogen, dieselben genügend gedeckt und Läufer und Springer wenigstens an einer Seite vorgebracht hat, schadet man sich durch Schlagen nur selbst. Verwendet man die Offiziere sofort zu einem Angriff, so werden sie leicht zum Rückzug gezwungen und dem Gegner dadurch Gelegenheit geboten, sein eignes Spiel vortheilhaft zu öffnen. Jeder Spieler macht sich einen Plan, auf welche Weise er den feindlichen König matt machen will, sucht aber diesen so viel als möglich zu verstecken, indem er beim Ausführen des Matt mit auf die Hülfe geringer Steine baut und solches nicht durch Königin, Thürme u. s. w. thut, welche der Gegner am meisten fürchtet. Man sucht mitunter gerade dann, wenn die letzten entscheidenden Züge ausgeführt werden sollen, die Aufmerksamkeit des Gegners dadurch von den dabei betheiligten Figuren abzulenken, daß man ihm wichtige Offiziere schlagrecht bringt. Hierdurch erhält er sogar die Hoffnung des Sieges kurz vor der eigentlichen Niederlage.

Andererseits sucht man den Plan des Gegners womöglich zu erforschen und, wenn man glaubt, ihn erkannt zu haben, ihn zu vereiteln. Bietet Jener eine Figur zum Schlagen, so fragt man sich: ob dies wol ein Versehen des Gegners sei, ob er nicht anders ziehen könne, oder ob er damit wol eine bestimmte Absicht verbinde? Ferner prüft man, auf welche Weise jene Figur am besten zu schlagen sei, wenn dies etwa auf mehrerlei Weisen geschehen kann. Man überlegt, welche Züge der Gegner danach thun kann und aller Wahrscheinlichkeit nach thun werde. Sieht man, daß der Gegner unsern Plan genau erkannt hat, so müssen wir letztern fallen lassen und einen neuen ausdenken; hat er ihn dagegen noch nicht erkannt, so dürfen wir uns nicht durch einzelne Schwierigkeiten an der Weiterführung desselben hindern lassen. Beim Vorrücken sucht man die Figuren möglichst gut zu decken, d. h. sie so zu stellen, daß eine feindliche Figur, welche sie schlägt, wiederum geschlagen wird. Wenn man nicht einen besonderen anderweitigen Zweck damit verbindet, giebt man nicht eine Figur zum Schlagen, nur um eine gleichwerthige des Gegners dadurch zu erhalten. Unter Umständen verliert man aber möglicherweise sogar die Königin absichtlich gegen einen feindlichen Bauer, wenn letzterer etwa am Mattmachen hindert. Ein Bauer, der auf einen wichtigen Posten zurückt, kann mehr Werth für das Spiel haben, als ein Offizier, der nichts zu thun hat.

Man muß sich hüten, seine Figuren zu sehr zu häufen, da sie sich sonst in ihren Bewegungen gegenseitig hindern. Tritt ja ein solches Stopfen ein, so läßt man lieber die hemmenden Steine sich wegschlagen, um Raum zu erhalten. Die feindlichen Bauern werden besonders dann gefährlich, wenn sie beim gedeckten Vorrücken zwei Offizieren gleichzeitig Gefahr drohen. Auch auf die Springer hat man ein sorgsames Augenmerk zu richten, da sie leicht gleichzeitig König und Königin Schach bieten können und man dadurch letztere verliert. Besonders hat man darauf zu achten, ob der Gegner Offiziere vorrücken läßt, die Schlaglinien auf die Plätze neben dem König erhalten. Geschieht dies, so muß man durch Zwischenfiguren ihre Wirksamkeit aufzuheben suchen. Sehr bedenklich ist es, die Königin vor den König zu stellen, eben so übel aber, mit

dem König allein herauszugeben. Zu letzterem kann man vom Gegner leicht gezwungen werden, wenn man die Bauern auf der Seite des Königs zu zerstreut vorrücken läßt, auf welcher die Königin nicht steht. Die feindliche Königin dringt leicht von dieser Seite vernichtend in's Spiel ein. Wir lassen hier einige interessante Beispiele folgen, in denen der König auf verschiedene Weise matt gemacht wird. Der Anfänger wird gut daran thun, mit seinem Kameraden jedes dieser Beispiele mehreremale durchzuspielen und bei jedem Zuge sich zu fragen: warum der Zug gemacht wird.

Uebungsbeispiele.

Ein * bedeutet schlagen, + Schach bieten, ‡ Schachmatt.

[384.] Erstes Spiel

giebt ein Beispiel eines wunderlichen Matt.

Zug: Weiß:	Zug: Schwarz:
1) g2 nach g4	1) e7 nach e6
2) f2 „ f3	2) d8 „ h4‡

[385.] Zweites Spiel.

1) e2 nach e4	1) e7 nach e5
2) f1 „ c4	2) f8 „ c5
3) d1 „ h5	3) d7 „ d6
4) h5 „ f7*‡	

[386.] Drittes Spiel.

1) e2 nach e4	1) e7 nach e5
2) d2 „ d3	2) g7 „ g6
3) g1 „ f3	3) f7 „ f5
4) e4 „ f5*	4) g6 „ f5*
5) f3 „ e5*	5) d7 „ d6
6) d1 „ h5+	6) e8 „ e7
7) h5 „ f7‡	

[387.] Viertes Spiel.

1) e2 nach e4	1) e7 nach e5
2) f2 „ f4	2) e5 „ f4*
3) g1 „ f3	3) g7 „ g5
4) f1 „ c4	4) f8 „ g7
5) d2 „ d4	5) d7 „ d6
6) b1 „ c3	6) c7 „ c6

Zug:	Weiß:	Zug:	Schwarz:
7)	h2 nach h4	7)	h7 nach h6
8)	h4 „ g5*	8)	h6 „ g5*
9)	h1 „ h8*	9)	g7 „ h8*
10)	f3 „ e5	10)	d6 „ e5*
11)	d1 „ h5	11)	d8 „ f6
12)	d4 „ e5*	12)	f6 „ g7
13)	e5 „ e6	13)	g8 „ f6
14)	e6 „ f7* +	14)	e8 „ f8
15)	c1 „ f4*	15)	f6 „ h5*
16)	f4 „ d6‡		

[388.] Fünftes Spiel (Schwarz gewinnt).

1)	e7 nach e5	1)	e2 nach e4
2)	g8 „ f6	2)	b1 „ c3
3)	f8 „ c5	3)	f1 „ c4
4)	Rochirt.	4)	g1 „ f3
5)	f8 nach e8	5)	Rochirt.
6)	c7 „ c6	6)	d1 nach e2
7)	d7 „ d5	7)	e4 „ d5*
8)	e5 „ e4	8)	f3 „ g5
9)	c6 „ d5*	9)	c3 „ d5*
10)	f6 „ d5*	10)	e2 „ h5
11)	d5 „ f6	11)	h5 „ f7* +
12)	g8 „ h8	12)	f7 „ g8 +
13)	e8 „ g8	13)	g5 „ f7‡

[389.] Sechstes Spiel (Weiß beginnt).

1)	e2 nach e4	1)	e7 nach e5
2)	g1 „ f3	2)	b8 „ c6
3)	f1 „ c4	3)	f8 „ c5
4)	c2 „ c3	4)	d8 „ e7
5)	Rochirt.	5)	d7 „ d6
6)	d2 nach d4	6)	c5 „ b6
7)	c1 „ g5	7)	f7 „ f6
8)	g5 „ h4	8)	g7 „ g5
9)	f3 „ g5*	9)	f6 „ g5*
10)	d1 „ h5 +	10)	e8 „ d7
11)	h4 „	11)	e7 „ g7
12)	c4 „	12)	d7 „ e6*
13)	h5 „	13)	g8 „ e7
14)	d4 „		

[390.] Siebentes Spiel (der König wird gefangen).

Zug:	Weiß:	Zug:	Schwarz:
1)	e2 nach e4	1)	e7 nach e5
2)	f2 „ f4	2)	e5 „ f4
3)	g1 „ f3	3)	g7 „ g5
4)	f1 „ c4	4)	f7 „ f6
5)	f3 „ g5*	5)	f6 „ g5*
6)	d1 „ h5 +	6)	e8 „ e7
7)	h5 „ f7 +	7)	e7 „ d6
8)	f7 „ d5 +	8)	d6 „ e7
9)	d5 „ e5 ‡		

[391.] Neuntes Spiel.

1)	e2 nach e4	1)	e7 nach e5
2)	f2 „ f4	2)	e5 „ f4*
3)	g1 „ f3	3)	g7 „ g5
4)	f1 „ c4	4)	g5 „ g4
5)	c4 „ f7* +	5)	e8 „ f7*
6)	f3 „ e5 +	6)	f7 „ e6
7)	d1 „ g4* +	7)	e6 „ e5*
8)	g4 „ f5 +	8)	e5 „ d6
9)	d2 „ d4	9)	f8 „ g7
10)	c1 „ f4* +	10)	d6 „ e7
11)	f4 „ g5 +	11)	g7 „ f6
12)	e4 „ e5	12)	f6 „ g5*
13)	f5 „ g5* +	13)	e7 „ e8
14)	g5 „ h5 +	14)	c8 „ c7
15)	Rochirt.		

Hierdurch ist die Stellung für den schwarzen König so schwierig geworden, daß er nach wenig Zügen matt ist, die Jeder leicht ausführen kann.

[392.] Zehntes Spiel.

1)	e2 nach e4	1)	e7 nach e5
2)	g1 „ f3	2)	b8 „ c6
3)	f1 „ c4	3)	f8 „ c5
4)	c2 „ c3	4)	d8 „ d7
5)	Rochirt.	5)	d7 „ d6
6)	d2 nach d4	6)	c5 „ b6
7)	c1 „ g5	7)	f7 „ f6
8)	g5 „ h4	8)	g7 „ g5
9)	f3 „ g5	9)	f6 „ g5*
10)	d1 „ h5 +	10)	e8 „ d7

Zug:	Weiß:			Zug:	Schwarz:		
11)	h4	„	g5	11)	e7	„	g7
12)	c4	„	e6 +	12)	d7	„	e6*
13)	h5	„	e8 +	13)	g8	„	e7
14)	d4	„	d5 ‡				

Das Schachspiel ist jedenfalls in Asien in bereits früher Zeit erfunden worden. Die Chinesen behaupten es schon seit mehr als 2000 Jahren zu besitzen. Im fünften Jahrhundert kam es von Indien nach Persien; von Persien und Arabien aus gelangte es nach Europa, wahrscheinlich mit durch Vermittelung der Kreuzfahrer. Man hat auch mehrfache Abänderungen desselben versucht, die sich sowol auf die Zahl der Fächer wie auch auf die Figuren und Regeln erstreckten, keine hat aber allgemeinere Theilnahme gefunden. So hatte man besonders im Mittelalter auch runde Schachbrete.

[393.] Das chinesische Schachspiel hat zwar auch 64 Felder, alle sind aber gleichförmig schwarz und nur die Linien sind weiß. Man setzt die Figuren auch nicht auf die Felder, sondern wie beim Belagerungsspiel auf die Kreuzpunkte der Linien. Daraus ergiebt sich, daß in jeder Seite 9 Figuren stehen können. In der Mitte ist ein freier Raum, der Fluß Ho genannt, durch den das Spiel in zweimal 32 Felder abgetheilt wird. Statt der Schachfiguren bedient man sich oft auch bloßer Würfel aus Holz oder Elfenbein von verschiedenen Farben, meistens roth oder schwarz; auf diese sind die Namen der Figuren geschrieben. Statt unsers Königs ist die Hauptperson der General (Tsiang); dieser steht in der Randreihe auf dem mittelsten Punkte. Im indischen Spiele heißt unsre Königin der General „Pherz"; diese Benennung wurde verdreht in Fercia, Fierge, Vierge, und so entstand daraus unsre Benennung Dame oder Königin. Neben dem Feldherrn des chinesischen Spieles folgt an jeder Seite ein Pferd. In zweiter Linie stehen vor jedem Pferde die Kanonen oder Wurfgeschütze, welche andere Figuren überspringen können. Fünf Infanteristen (Ping) nehmen die ungleichen Durchschnitte der dritten Linie ein vor dem General, dem Elephanten und Kriegswagen. Diese, die Kanonen und der General, können den Fluß nicht überschreiten wie die Pferde und Infanteristen, die links und rechts einen Schritt gehen. Wenn der General gefangen ist, ist die Partie beendigt.

Das Puffspiel.

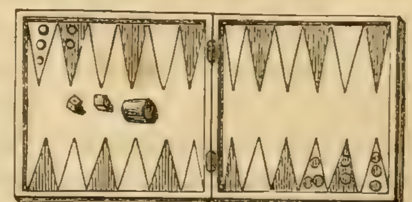


Fig. 159. Das Puffbret.

[394.] Das Puffspiel (Poch), eine altdeutsche Belustigung, wird auf dem Puffbrete gespielt, welches beistehende Figur in verkleinertem Maßstabe zeigt. Dieses Bret hat 4 Abtheilungen, in jeder derselben sind 6 lange Spitzen (Pfeile), gewöhnlich von abwechselnd verschiedener Farbe. Sie stehen sich mit den Spitzen gegenüber und lassen in der Mitte des Bretes einen freien Raum. Das Spiel

wird von zwei Spielern gespielt; jeder derselben hat 15 Steine, ähnlich denen des Damenspiels, der Eine schwarze, der Andere weiße. Es werden zwei Arten des Puff unterschieden: das lange und das konträre.

Beim Beginn des Spieles stehen alle 30 Steine außerhalb des Bretes und durch Würfeln mit 2 Würfeln wird entschieden, in welcher Weise jeder Spieler die seinigen hineinbringen und die im Spiel befindlichen nachher fortrücken darf. So viel Augen geworfen werden, so viel darf der Spieler auch setzen. Jeder Würfel gilt für einen Stein. Wirft der Spieler also auf einem Würfel 1 und auf dem andern 3, so rückt er mit einem Steine um 1 weiter, mit dem andern um 3. Jeder beginnt damit in der äußersten Ecke. Beim langen Puff setzen beide Spieler in demselben Felde ein und führen ihre Steine in gleicher Richtung über alle 24 Spitzen, bis sie dieselben auf der entgegengesetzten Seite wieder herausnehmen, wenn sie solche Würfe thun, zu deren Setzung innerhalb des Bretes der Raum nicht mehr vorhanden ist. Es gilt aber als Gesetz, daß kein Spieler mit seinen Steinen in eine der folgenden drei Abtheilungen rücken darf, bevor er nicht alle 15 Steine in's erste Fach eingesetzt hat.

[395.] Beim konträren (entgegengesetzten) Puff aber setzt jeder Spieler auf seiner Seite ein und zwar so, daß er in dem Felde anfängt, wo der Gegner aufhört. Die Steine marschiren also gegeneinander. Wenn beide Würfel dieselbe Anzahl Augen zeigen, so nennt man dies einen Pasch. Wer einen solchen Pasch wirft, setzt nicht nur die obenauf liegenden Augen, sondern auch die auf der gegenüberstehenden Seite der Würfel stehenden. Den ersten Pasch setzt man nur einfach, jeden folgenden aber doppelt, d. h. 4mal die oben liegende Zahl eines Würfels und ebenso oft die untere. Außerdem erhält der, welcher bereits mehr als einen Pasch geworfen hat, das Recht, nach jedem neuen Pasche noch einen Wurf zu thun.

Zwei Steine auf demselben Felde bilden ein Band und können von dem Gegner nicht herausgenommen werden. Letzteres darf jedoch der Gegner mit jedem einzelnen Steine thun, den er auf einem Felde antrifft, auf welches er durch seinen Wurf kommt. Es ist Regel, daß man die niedrigste Zahl immer zuerst setzen muß; wer sie nicht setzen kann, darf die höhere auch nicht setzen. Wenn man bei einem Pasche nicht alle 4 oben liegenden Augen setzen kann, so darf man die gegenüberliegenden gar nicht setzen.

Beim langen Poch trachtet man darnach, eine Brücke zu machen, d. h. möglichst viele Bände dicht hinter einander, weil dadurch die Steine des Gegners, die noch zurück sind, verhindert werden, vorwärts zu rücken. Dies hält ihn mitunter so auf, daß er nicht gewinnen kann, auch wenn er viele Paschs würfe.

Beim konträren Puff trachtet man vorzugsweise danach, in dem Felde, in welchem der Gegner einsetzt, einige Bände zu bekommen. Dadurch kann er leicht vergebliche Würfe thun, wenn ihm die Steine herausgeworfen sind. Da die niedrigste Zahl immer zuerst gespielt werden muß, thut man gut, womöglich die letzten Bände auf der Seite, wo man herausnimmt, zu machen, also die ersten auf der Seite, wo der Feind einsetzt. Eben deshalb sucht man sie aber auch auf der eignen Seite so lange als möglich zu halten, um den

Feind zu hindern. Derjenige, welcher alle seine Steine früher aus dem Brete heraus hat, als der Gegner, gewinnt die Partie.

Es giebt auch noch andere Arten zu gewinnen, z. B. vierfach, wenn man alle seine Steine auf einen Haufen bekommt; dreifach, wenn man seine Steine sämmtlich einzeln in einer ununterbrochenen Reihe von 15 Feldern stehen hat, — sollen diese Gewinnweisen aber gelten, so muß solches zuvor erst besonders ausgemacht werden.

Es ist dieses Spiel eines der ältesten und seine Erfindung wird bereits den Phöniziern zugeschrieben. Beistehende Abbildung zeigt Aegypter der alten Zeit damit beschäftigt, wie sie ein altes Wandgemälde vorstellt. Von den Phöniziern sollen es auch die Griechen gelernt haben, diese hatten auf ihrem Brete aber nur je 10 Spitzen und 12 Steine von jeder Farbe, scheinen auch mit 3 Würfeln gespielt zu haben. Bei den Römern wurden die 12 Spitzen des Spielbretes von einer diagonalen Linie durchschnitten (von einem Winkel zum gegenüberstehenden), die wir nicht haben. Sie nannten dieselbe linea sacra.

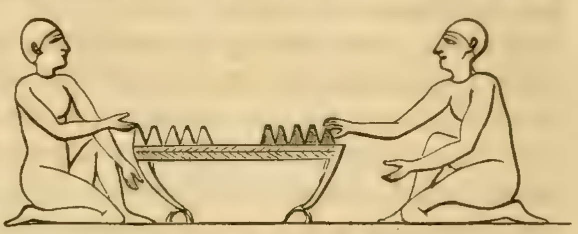


Fig. 160. Aegyptische Spieler.

Trictrac oder Tokkadille (Toccategli).

[396.] Es ist dies dem gewöhnlichen Puff oder Poch ähnlich, nur so verändert, daß es eine größere Abwechselung und Mannichfaltigkeit gestattet. Man benutzt das Puffbret (s. S. 153) dazu und jeder Spieler hat 15 oder 16 Steine, außerdem aber noch 3 Stäbchen aus Holz oder Elfenbein und 2 Spielmarken. An der Spitze jedes Pfeiles ist ein Loch in's Bret gebohrt. Mit den erwähnten 3 Stäbchen markirt man die gewonnenen Punkte, indem man sie in jene Löcher steckt. Die beiden Spieler fangen an entgegengesetzten Enden des Brets zu spielen an, ziehen ihre Steine also gegen einander. Es setzt aber Jeder seine Steine gleich am Anfange in 3 Haufen auf den ersten Pfeil. Man nennt dies den Talon. Beim Würfelablesen nennt man die höchsten Augen zuerst, also 4 und 1, 5 und 2 u. s. w. Beim Würfeln gilt es als Regel, daß die Würfel zunächst an der Bande des Bretes anschlagen und von dieser zurückprallen müssen. Mit dem ersten Wurfe kann man entweder zwei Steine von den Vorrathshaufen nehmen und mit jedem derselben die Augen des einen Würfels setzen, oder man darf auch mit nur einem Steine ziehen und diesen so weit vorrücken, als beide Würfel zusammen Augen zählen. Beim Zählen beginnt man von dem zweiten Pfeile, jener, auf welchem der Vorrath steht, zählt nicht mit. Man zählt überhaupt jedesmal von der folgenden Spitze an. Jeder Pfeil, auf welchem mehr als ein Stein derselben Farbe steht, heißt wie beim Puff ebenfalls ein Band. Ungleiche Würfe, z. B. 2 und 3, 4 und 6, heißen einfache; gleiche, wie 4 und 4, 6 und 6, nennt man Doubletten oder Paschs. Letztere werden aber nicht doppelt oder mehrfach gesetzt, wie beim Puff, sondern nur einfach.

Kommt ein vorrückender Stein auf ein Feld zu stehen, auf dem ein feindlicher Stein liegt, so schlägt er diesen und der Spieler markirt dafür einen Punkt (Point) sich gut, indem er beim ersten Schlage seine Spielmarke auf die Spitze des Pfeiles legt, auf welchem der Vorrath (Talon) stand. Bei jedem weiteren Schlage rückt man die Marke um einen Pfeil weiter, bis zur zwölften Spitze seiner Hälfte. Erreicht man diese zwölfte Stelle früher als der Gegner, so hat man die Partie gewonnen und zwar doppelt, wenn der Gegner noch nicht über 6 markirt hat, dreifach, wenn er erst 1 oder 2 Punkte markirt hat, und vierfach, wenn er seine Marke noch gar nicht im Bret hat, d. h. noch gar nicht zum Schlage gekommen ist.

Die letzte Stelle des zweiten Faches (Feldes) wird die Hucke genannt und es ist von der größten Wichtigkeit, sie zu nehmen. Dies darf aber nicht mit einem einzelnen Steine geschehen, sondern der Wurf muß so günstig liegen, daß zwei Steine gleichzeitig auf diesen Pfeil vorrücken können, z. B. wenn 5, 5 geworfen ist, können zwei Steine von der 7. Spitze aus dorthin vorrücken, bei dem Wurfe 1 und 6 dagegen mußte bereits ein Stein auf dem 11. Pfeil liegen und einer auf dem 6., um in die Hucke gelangen zu können. In die feindliche Hucke darf man weder mit 1 noch mit 2 Steinen einrücken; hat man aber die eigne Hucke schon besetzt und thut einen Wurf, durch den man 2 Steine auf den Platz der feindlichen Hucke stellen könnte, so markirt man dafür 2 Points. Hat man bei solcher Gelegenheit die eigne Hucke noch nicht, so darf man dafür mit denselben Steinen die eigne Hucke besetzen; man setzt also mit jedem Steine ein Auge weniger, als man geworfen hat. Kann man bei einem solchen Wurfe dagegen mit andern Steinen die eigne Hucke besetzen, so muß dies geschehen. Es kommt darauf an, die 6 Pfeile des Huckenfeldes (Fachs) so lange als möglich geschlossen zu halten. Für den Wurf, mit welchem man die 6 Stellen in diesem Fache wieder zumacht, markirt man 2 Points und ebenso für jeden folgenden Wurf, bei dem man diese sogenannte Brücke (die 6 Bänder des Huckenfaches) hält, gleichfalls 2. Eine solche Brücke kann man auch im ersten Fache bilden, wenn man auf jeden Pfeil desselben ein Band (2 Steine) bringt. Es kann dies geschehen, sobald man von Anfang an lauter niedrige Würfe thut. Man nennt dies einen Schuster machen. Für jeden Wurf, d. h. für jede einzelne Zahl, die der Gegner nicht setzen kann, markirt man sich selbst einen Punkt gut. Könnte der Feind geschlossen bleiben, hält es aber aus irgend einem Grunde für vortheilhafter, ein Band aufzulösen, so straft man ihn dafür mit 2 Points. Das Schlagen der Steine erfolgt nicht wie beim Puff dadurch, daß man den einzeln stehenden Stein des Gegners herauswirft und seinen eigenen an dessen Stelle setzt, sondern blos durch Markiren, wenn man ihn durch einen Wurf trifft und zwar sowol mit jeder einzelnen Zahl des Wurfes, als mit beiden zusammengerechnet, wenn man nämlich mit der einen oder andern Zahl auf eine leere Stelle trifft. Jeder angefaßte Stein muß auch gesetzt werden. Das Schlagen kann von allen Stellen aus stattfinden, mit denen man irgend einen einzelnen Stein des Feindes treffen könnte. — Einen einzelnen Stein darf man auf eine Stelle des feindlichen Huckenfeldes nur dann setzen,

wenn des Gegners Steine nicht mehr ausreichen, dasselbe zu schließen. Hat man eine Partie gewonnen, und glaubt, daß noch mehrere Würfe geschlossen werden können, so darf man fortgehen, d. h. man wirft in der augenblicklichen Lage des Spieles weiter.

Ist man ganz ins letzte Feld gekommen und wirft hier mehr Augen, als man setzen kann, so nimmt man eben so heraus, wie bei dem Puff, und wer seine Steine zuerst herausgenommen hat, gewinnt die Partie und markirt 2 Points. Jede gewonnene Partie (oder Tour) von 12 Points wird dann dadurch bemerkt, daß ein Stäbchen in eins der Löcher gesteckt wird.

Für die verschiedenen Steinstellungen und Pointzählungen haben die Spieler zahlreiche besondere Benennungen, die wir hier übergehen, da dieses Spiel überhaupt nicht mehr so allgemein beliebt und gebräuchlich ist, wie das Schach und die Dame.

[397.] Das Gammon-Spiel oder Back-Gammon, das in England und Frankreich üblicher ist als bei uns, wird ebenfalls auf dem Puffbret gespielt. Jeder Spieler stellt seine 15 Steine dabei zu Anfang in 4 Haufen auf. Zunächst stellt man in jeder der 4 Abtheilungen des Bretes von jedem Spieler Steine auf einen Pfeil. Man stellt 2 Steine auf die Spitze der rechten Ecke des Gegners, auf dessen Seite, — 5 in der andern Ecke links von dem Gegner, 3 auf die fünfte Spitze der eignen Seite rechts; die 5 letzten auf die Spitze an der Verbindungsbande der zweiten Abtheilung links auf der eignen Seite. Im Ganzen also 15 Steine. Der Gegner stellt die seinen von seiner Seite aus ebenso. Dann wird mit 2 Bechern und 2 Würfeln gespielt.

Das Einsiedlerspiel (Solitaire).

[398.] Man erzählt, daß dieses Spiel von den Indianern herstamme, die es zu ihrer Unterhaltung nach den Jagden in der Weise spielten, daß sie ihre Pfeile in eine gewisse Anzahl geordneter Löcher steckten. Es ist eins der wenigen Spiele, die zur Unterhaltung für einen Einzelnen dienen, daher stammt seine Benennung. In ein Bret sind eine Anzahl Löcher in folgender Weise eingebohrt:

		1.	2.	3.		
	4.	5.	6.	7.	8.	
9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.
	30.	31.	32.	33.	34.	
		35.	36.	37.		

In jedem Loche steckt lose ein hölzerner oder knöcherner Stift, der sich leicht herausziehen läßt. Man nimmt nun irgend einen dieser Stifte heraus und schlägt dann mit einem andern Stifte nach dem leeren Platze ganz in der Art, wie beim Damenspiele, indem man den übersprungenen Stift hinwegnimmt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, es so einzurichten, daß zuletzt nur noch ein einziger Stift übrig bleibt. Wir lassen hier zwei Beispiele davon folgen:

[399.] Man nimmt zuerst heraus Nr. 1 und schlägt dann von

3 nach 1
12 „ 2
4 „ 6
18 „ 5
1 „ 11
16 „ 18
18 „ 5
9 „ 11
5 „ 7
30 „ 17
26 „ 24
24 „ 10
36 „ 26
35 „ 25
26 „ 24
23 „ 25
25 „ 11
12 „ 26

[400.] oder man nimmt ebenfalls zuerst weg Nr. 1 und schlägt dann von

8 nach 4
2 „ 16
10 „ 12
6 „ 19
34 „ 32
20 „ 23
33 „ 31
19 „ 32
31 „ 33
37 „ 27
22 „ 20
20 „ 33
29 „ 27
33 „ 20
20 „ 7
15 „ 13
7 „ 20

Eine andere Art Einsiedlerspiel ist auch als Nürnberger Tand oder Ringspiel bekannt und besteht darin, 7 Ringe, welche in eine Reihe miteinander verschlungen sind und durch Stifte mit einem Blechstreifen in Verbindung stehen, auf eine Drahtgabel auf- und abzustricken. Die einzige Regel, die dabei beachtet werden muß, heißt: Es kann kein Ring herauf oder herunter gespielt werden, es sei denn, daß nur noch ein einziger Ring vor ihm auf der Gabel ist.



Fig. 161. Pulcinello in der Zauberlaterne.

Belustigungen mit Licht und Schatten.

(Optische Spiele.)

Die doppelten Zeigefinger.

[401.] Wenn ein Kind sich auch nicht viel Spielzeug kaufen kann, so erhält's doch den Sonnenschein und das Tageslicht umsonst und zu Weihnachten, in der finstern Winterszeit, wird's ja wol auch ein Wachsstöckchen geschenkt bekommen. Wo Sonnenschein ist und Wachsstöckchen brennen, ist Licht, und wo's Licht giebt, fehlt's auch nicht an Schatten; aus Licht und Schatten läßt sich aber gar Vieles zu Scherz und Lust herstellen.

Wenn unter deinen Spielkameraden Einer ein ungläubiger Thomas ist, so sagt er wol bei deiner Erzählung: er müsse erst sehen, was du ihm mittheilst, bevor er glauben könne. Hierauf kannst du ihm sofort beweisen, daß er drei Zeigefinger besitzt. Er soll sie sehen. Laß ihn den Zeigefinger seiner

rechten Hand gerade vor die Nase halten, etwa einen Fuß weit entfernt, dann den Zeigefinger der linken Hand in derselben Richtung zwei Fuß entfernt. Nun fordere ihn auf, nach dem rechten Zeigefinger scharf hinzusehen, und frage ihn: wie viel er linke Zeigefinger bemerkt. Er wird dir antworten müssen: „Ich sehe mit Verwunderung zwei!" Jetzt mag er scharf nach dem entferntern linken Zeigefinger sehen, so wird ihm der nähere rechte verdoppelt erscheinen.

Die doppelte Nadel.

[402.] Wenn dein Freund etwa meint: das Kunststück läge an seinen Fingern, oder daran, weil er mit beiden Augen sehe, mit jedem einzeln, so hätte er mit dem letzteren Grunde nicht so ganz Unrecht; du kannst ihm aber ferner beweisen, daß er selbst mit einem Auge ein Ding doppelt sehen wird, wenn er's richtig anfängt. — Stich mit einer Nähnadel ein feines Loch in eine Visitenkarte oder in ein Stück steifes Papier. Etwa eine Linie ($^1/_{12}$ Zoll) davon entfernt zur Rechten stich daneben ein zweites Loch. Beide Löcher sind nicht so weit von einander entfernt, als das Schwarze im Auge (die Pupille) breit ist. Hält man nun die beiden Löcher dicht an ein Auge und sieht nach einem kleinen Gegenstande, etwa nach einer Stecknadel, die nicht zu weit davon entfernt ist, so wird man ganz deutlich zwei Nadeln sehen. Man mag sie bewegen, in welcher Richtung man immer will, es werden immer zwei bleiben; nur wenn man sie weit entfernt, nähern sich die beiden Bilder der Nadel mehr und mehr, bis sie endlich zu einer einzigen verschmelzen.

Der verschwundene Fleck.

[403.] Die beiden ersten Versuche haben bewiesen, daß man den Augen nicht jedesmal trauen darf, in Bezug auf die Zahl der Dinge, welche vorhanden sind, und daß man unter Umständen mehr sieht, als da sind. Wenn Jemand den Inhalt seiner Sparbüchse auf jene Weise durchzählt, so möchte es ihm eine angenehme Täuschung gewähren. Es können aber auch Fälle eintreten, in denen Einer, der gesunde und gute Augen hat und auch gewöhnt ist, scharf aufzupassen, ein vorhandenes Ding doch nicht sieht. Mache z. B. einen Punkt auf ein Stück Papier, drei Zoll davon setze abermals einen Punkt. Du kannst auch etwa in derselben Entfernung zwei bunte Oblaten oder zwei Briefmarken aufkleben. Halte dann das Blatt etwa einen Fuß vom Gesicht entfernt und siehe nach dem linken Punkte unverwandt hin, so wird dir der Punkt rechts verschwunden sein. Siehst du mit dem linken Auge nach dem Punkte rechts, so bemerkst du den Punkt links nicht mehr. Das Bild der beiden verschwundenen Augen fällt bei der angegebenen Entfernung auf eine Stelle im Auge, welche weniger kräftig den empfangenen Eindruck zu empfinden scheint.

Die verschwindende Scheibe.

[404.] An einer dunkeln Wand befestige eine Scheibe von weißem Papier, etwa zwei Zoll im Durchmesser und in der Höhe der Augen. Dann befestige

eine zweite Scheibe, welche drei Zoll Durchmesser haben kann, zwei Fuß weit davon entfernt rechts, jedoch ein wenig tiefer als die erste. Stelle dich gerade vor das erste Papier, mache das linke Auge zu und siehe scharf mit dem rechten nach dem kleinern Papier. Gehst du dabei langsam zurück und kommst bis etwa 7 Fuß Entfernung oder etwas darüber, so wird deinem Auge die größere Papierscheibe rechts entschwunden sein.

Schwarz und Weiß.

[405.] Auch über die Größenverhältnisse der Dinge, über ihre Breite und Höhe ist das Auge vielfachen Täuschungen unterworfen. — Dort auf dem Tischchen steht deines Vaters schwarzer Cylinderhut. Sage mir: ist die Höhe desselben bedeutender als seine Breite, oder ist's umgekehrt? Wie schätzest du es mit den Augen? — Du wirst mir antworten, er sei höher als breit. Ueberzeuge dich nun mit einem Maße und du wirst Höhe und Breite gewöhnlich gleich finden.

[406.] Zeichne ein Viereck von der Gestalt eines Fensters auf weißes Papier; die obere Hälfte laß weiß, die untere male schwarz. In der Mitte der weißen Hälfte zeichne einen scharf abgegrenzten schwarzen Streifen etwa eine Linie ($^1/_{12}$ Zoll) breit, und als Fortsetzung davon laß einen weißen Streifen durch die Mitte des schwarzen Feldes ziehen. Du hast beide genau abgemessen und gleich breit gemacht; besiehst du sie aber jetzt, so wird dir der weiße Streifen im schwarzen Felde bedeutend breiter erscheinen, als der schwarze Streifen im weißen Felde. Noch auffallender wird dir der Unterschied werden, wenn du das Papier an eine der oberen Fensterscheiben befestigst und so mit dem Auge gegen das Helle schauest. Der weiße Streifen macht dem Auge einen lebhafteren Eindruck als der schwarze, deshalb dünkt er dir auch breiter zu sein.

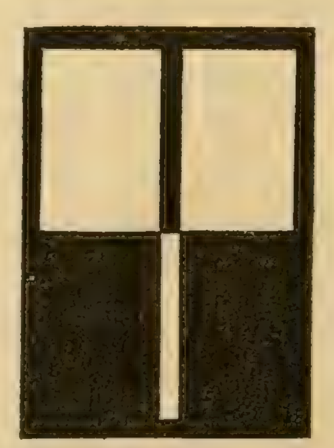


Fig. 162.

Die umgedrehte Nadel.

[407.] In den Boden einer leeren Pillenschachtel mache ein rundes Loch, etwa so groß wie eine kleine Erbse. Brich dann den Kopf einer Stecknadel so ab, daß noch ein Stückchen Draht daran bleibt, und befestige dies an dem Loche, den Nadelknopf nach oben gerichtet. Gerade dem Loche gegenüber mache in dem Deckel der Schachtel ebenfalls ein Loch, das aber kleiner ist als das erstere, und siehe dann durch das erstere, in dem die Nadel steckt, gegen das kleinere, indem du die Schachtel gegen den hellen Himmel oder gegen den Schein einer Kerzenflamme hältst. Du wirst die Nadel deutlich erkennen, dabei aber vergrößert und umgekehrt, den Kopf nach unten.

Ein wohlfeiles Vergrößerungsglas.

[408.] Ein gutes Mikroskop kostet 100 Thaler und mehr, ein einfaches Vergrößerungsglas wird wenigstens mit einem halben Thaler oder einem Gulden bezahlt; allein du kannst dir auf leichte Weise ein Vergrößerungsinstrument anfertigen, das dir nichts kostet als — einen Nadelstich. Du brauchst nämlich nur mit einer Nadel einen feinen Stich in ein Kartenblatt oder in starkes Schreibpapier zu machen und die Oeffnung dicht an's Auge zu halten, so werden dir kleine Gegenstände, welche du besehen willst, bedeutend größer erscheinen, wenn du sie nahe an das Löchlein hältst, etwa einen Zoll davon entfernt. Das bloße Auge kann in solcher Nähe gar nichts erkennen, mit Hülfe des Nadelstichs dagegen siehst du die kleinen Buchstaben eines Buches ganz groß und kannst ein kleines Insekt mit allen seinen Theilen scharf wahrnehmen, wenn du dasselbe auf einem Stückchen Glas oder an der Spitze einer Nadel mit etwas Gummiwasser befestigt hast. Dabei muß man Sorge tragen, daß der Gegenstand, den man betrachten will, hell erleuchtet ist. Man hält ihn deshalb entweder gegen den hellen Himmel oder gegen den durchscheinenden Schirm einer Lampe, oder man stellt einen Spiegel unter 45 Grad auf, der das Tageslicht auffängt, und sieht dagegen.

[409.] Noch hübscher wird das Vergrößerungs-Instrument sein, wenn du statt des Kartenblattes ein dünnes Bleiblättchen nimmst, vielleicht den Fuß eines zerbrochenen Bleisoldaten. In dieses machst du das Loch mit einer Stopfnadel oder starken Nähnadel und legst dann mit einer neugeschnittenen Gänsefeder einen hellen Tropfen Wasser darauf. Da du dies Instrument am besten wagerecht hältst, damit der Tropfen nicht seine Rundung verliert und herabfließt, so kannst du hier den schräggestellten Spiegel zur Beleuchtung des kleinen Gegenstandes gut anwenden.

Belustigungen mit dem Mikroskop.

[410.] Ein sehr stark vergrößerndes Mikroskop wird selten einem Knaben zur Verfügung stehen, wol aber findet sich hie und da ein solches, das etwa 20- bis 100mal vergrößert. Wollte man Alles aufzählen, was mit Hülfe eines solchen Vergrößerungsglases beschaut werden kann und dabei Vergnügen gewährt, so würde man so leicht nicht fertig werden, denn man kann eben ziemlich Alles durch's Vergrößerungsglas besehen und sich darüber freuen. Ich will dir Spaßes halber aber doch einige Dinge anführen, mit denen du etwa den Anfang machen kannst, wenn du etwa in Verlegenheit sein solltest, womit zu beginnen wäre.

Du hast eine Mücke erschlagen, welche dich gestochen; sie liefert dir nach dem Schmerz auch Vergnügen, — du trennst den Kopf ab und siehst unter dem Mikroskop die wunderschönen Federbüsche daran und den fatalen Saugrüssel aus Stechborsten. Dann besiehst du auch einen Flügel derselben Mücke und hierauf ein Bein. Hast du eine große Fliege getödtet, so magst du auch ein

Auge derselben zur Betrachtung wählen und die vielen Facettflächen auf demselben zählen. Das Bein einer Spinne zeigt dir die kammförmig eingeschnittenen Klauen am Fußende, mit denen das Thier seine Fäden regelt und seine Beute packt. Sehr überrascht wirst du sein, wenn du ein wenig Staub vom Flügel eines Schmetterlings auf ein Glastäfelchen tupfest und unter das Mikroskop bringst. Die Stäubchen werden zu zierlichen, dachziegelähnlichen, flachen Schüppchen von den prächtigsten Farben, die reihenweise übereinander liegen und mit einem feinen Stielchen an der durchsichtigen Flügelhaut angehängt sind.

Wenn du einen lebendigen Frosch neben dem Mikroskop fest bindest, so daß du die Schwimmhaut zwischen seinen Zehen zwischen zwei Glasstückchen bringen und besehen kannst, so wirst du in den Adern der Schwimmhaut das Blut laufen sehen. Die linsenförmigen Blutkörperchen bewegen sich vorwärts.

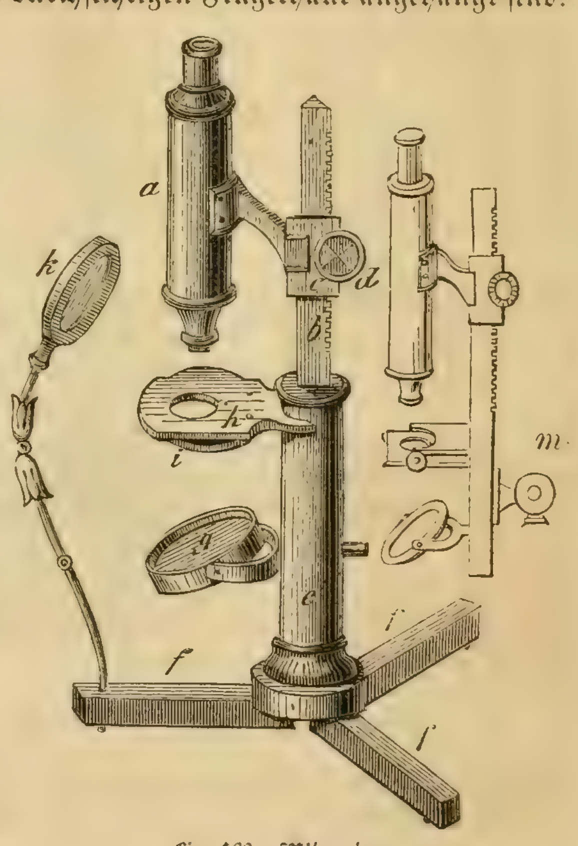


Fig. 163. Mikroskop.

Sehr viel Spaß wird dir ein Tropfen Wasser gewähren, den du im Sommer von der Oberfläche eines Sumpfgrabens oder aus einer Blumenvase genommen, in welcher die Stiele des Blumenstraußes zu faulen begonnen. In solchem Wasser wimmelt es von Infusionsthierchen und kleinem Gewürm, das dem bloßen Auge völlig verborgen bleibt.

Du kennst die Fruchtköpfchen des Schachtelhalms, die im Frühjahr auf den Aeckern zum Vorschein kommen, — klopfe mit einem solchen auf ein Glastäfelchen, so wird grauer Staub herausfallen. Unter dem Mikroskop siehst du, daß jedes dieser Stäubchen eine kugelrunde kleine Zelle ist, die 4 Fädchen mit etwas verdickten Enden trägt. Hauchst du nun auf das Glas, während du es unter dem Mikroskop besiehst, so scheinen die ganzen Kügelchen lebendig geworden zu sein. Ihre Fäden rollen sich zusammen, dehnen sich aus und schnellen sich auf diese Weise weiter. Sie sehen aus wie kleine Schuster, die in voller Arbeit begriffen sind. Blättchen von Moos eignen sich ebenfalls gut zum Beschauen unter dem Mikroskop, dann aber jedes dünne Schnittchen, das du mit dem Rasirmesser von Kork, Holz oder sonstigen Dingen abtrennst. Je stärker ein Mikroskop vergrößert, desto kleiner und durchsichtiger müssen die Dinge sein, die man unter ihm beschauen will. Bei mäßiger Vergrößerung kannst du auch undurchsichtige

Dinge mit stark auffallendem Licht besehen, z. B. die Flügeldecken eines Käfers, die Schalen verschiedener Vogeleier, Kreidekrümelchen u. s. w. (Reiche Auswahl bietet dir Dr. M. Willkomm, „die Wunder des Mikroskops.")

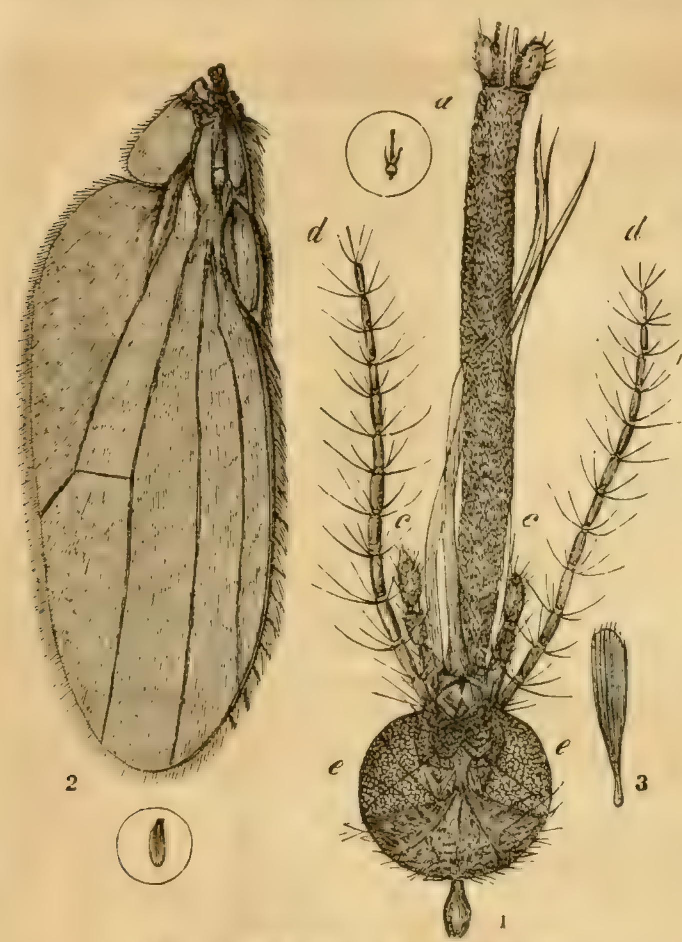
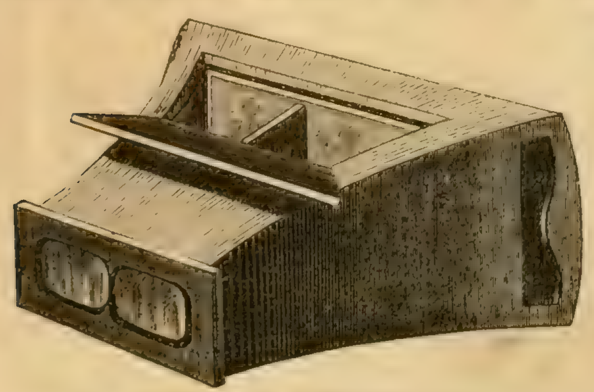


Fig. 164. Kopf und Flügel einer Mücke.

Stereoskopenbilder.

[411.] Du hast gelernt, wie man es machen muß, um einen Finger doppelt zu sehen, und wirst daraus erkannt haben, daß eben jedes unsrer Augen für sich allein sieht. Die beiden Bilder, die wir bemerken, schmelzen aber allmälig in eins zusammen, so daß wir für gewöhnlich von jedem Gegenstande auch nur ein Bild wahrnehmen. Besiehst du ein Buch, eine Gypsfigur, ein Kästchen oder dgl., das vor dir auf dem Tische steht, zunächst mit dem linken Auge allein und dann mit dem rechten, indem du jenes schließest, so fällt dir auf, daß dir jedesmal das Ding etwas anders erscheint. Einmal siehst du ein wenig mehr von der einen Fläche des Körpers, das andere Mal etwas mehr von jener. Einen Gegenstand genau so zu zeichnen, wie er jedem Auge allein erscheint, ist ein schwieriges Unternehmen und würde dir viel Mühe machen, allein dem Photographen wird es leicht, wenn er überhaupt nur seine Sache versteht. Er nimmt von dem gewünschten Gegenstande ein Bild von einem Standpunkte etwas links, dann ein zweites Bild von einem Standpunkte mehr rechts. Legt man beide erhaltene Photographien


Fig. 165. Ein Stereoskop.

neben einander in ein Kästchen, dessen obere Seite das Licht einfallen läßt, und besieht sie durch zwei in der gegenüberstehenden Wand des Kästchens eingesetzte Gläser mit beiden Augen gleichzeitig, so erscheinen vielleicht noch für den ersten Augenblick zwei besondere Bilder; sobald sich aber die Augen ein wenig daran gewöhnt haben, verschmelzen beide Bilder zu einem einzigen zusammen, und zu unserm Erstaunen sehen wir nicht ein Bild mehr, sondern einen wirklichen Körper. Wir könnten in Versuchung kommen, danach zu greifen, so täuschend erscheint er. Gern nimmt man zu den Gläsern solche, die etwas vergrößern, so daß die Dinge in ihrer natürlichen Größe erscheinen, oder wenigstens sich dieser mehr nähern. Ein solches Guckkästchen heißt ein Stereoskop, d. h. ein Ding zum Körpersehen. Mit seiner Hülfe kannst du alle Reiche der Welt und ihre Herrlichkeiten ganz genau kennen lernen, denn die nöthigen Stereoskopbilder werden





Fig. 166. Stereoskopbilder.

gegenwärtig von den Photographen in allen Theilen der Erde aufgenommen und für den Verkauf zugerichtet. Du kannst auf dem Tisch in deiner Stube jetzt ein Stück aus Aegypten mit Wüste, Tempelruinen und Beduinen vor dir sehen, dann wieder den Palast des türkischen Sultans, dann einen Gletscher vom Montblanc, dann einen Palmenwald von der Insel Java u. s. w. Alles erscheint dir so deutlich, als seiest du selbst mit dort und möchtest mit den Leuten ein Gespräch anfangen, die dort sitzen. Dabei hast du den Vortheil, daß du weder von Sonnenhitze und Wirbelwinden, weder von Schwindel noch von Fieber etwas zu fürchten brauchst und dir auch das Reisegeld nicht vorzeitig zur Neige geht.

Die wiederhergestellte verunglückte Landschaft.

[412.] „Eine wunderliche Landschaft!" wirst du sagen, wenn du das untenstehende Bild ansiehst, — „sieht sie nicht aus, als wäre sie eben von einem schrecklichen Erdbeben heimgesucht und hätte Streckkrämpfe noch obenein; alle senkrechten Linien schief und die meisten Dinge dabei unnatürlich in die Länge gezogen. Es erscheint aber auf der Welt Manches verkehrt und schief und ist in Wirklichkeit doch nicht so schlimm, ja selbst ein Zerrbild kann sich noch ganz hübsch ausnehmen, wenn es nur glückt, die geeignete Stelle ausfindig zu machen, von der aus es betrachtet werden muß. Wie du diesen Punkt für die obige Landschaft finden kannst, will ich dir sagen.

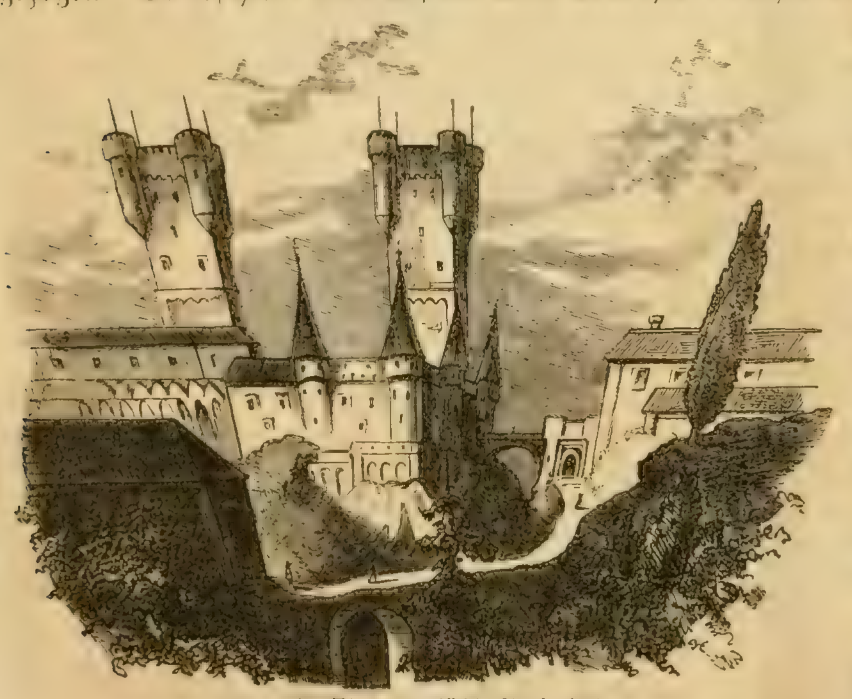


Fig. 167. Die verunglückte Landschaft.

Schneide ein rundes Loch wie eine Erbse groß in einen Streifen Kartenpapier (A bei Fig. 172), miß die Entfernung AB an dem Streifen ab und knicke den untern Theil (BC) in rechtem Winkel scharf um, so daß der Streifen allein stehen lernt. Von zwei Linien der verschobenen Zeichnung, die eigentlich senkrecht sein müßten, ziehen wir nach unten Verlängerungslinien, bis sich dieselben durchschneiden, und setzen das Kartenblatt dorthin, so daß das

Loch senkrecht über den Kreuzungspunkt zu stehen kommt. Nun schaue dir die verzogene Landschaft durch das Loch im Kartenblatt an, sie wird völlig verändert erscheinen: regelrecht wie ein hübsches anderes Bild, ja sogar noch natürlicher als ein solches, mehr einem Stereoskopbilde ähnlich.

Du möchtest dir aber vielleicht selbst noch mehr solche Bilder anfertigen; gut, so will ich dir zwei verschiedene Mittel angeben, wie du dergleichen herstellen kannst.

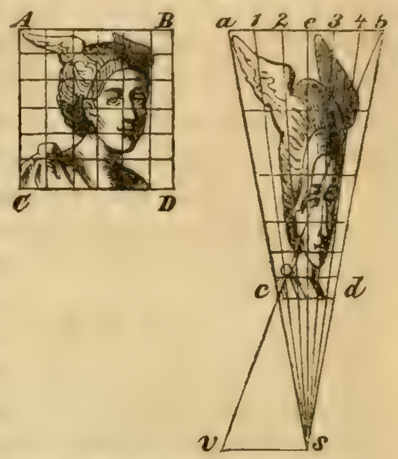


Fig. 168 und 169. Anfertigung eines verschobenen Bildes.

Wähle aus deinem Bildervorrath irgend ein Bild aus, das du als verzogenes Bild darstellen willst, schneide in ein viereckiges Stück dünner Pappe ein Loch von der Größe jenes Bildes und klebe das letztere in das Loch. Dann biege die Pappe zu einem Cylinder zusammen, den du unten und oben durch einen umgeschlungenen Bindfaden zusammenhältst. Auf die entgegengesetzte Seite des Cylinders stellst du ein hellleuchtendes Licht, — je kleiner dessen Flamme ist, desto besser eignet es sich. Das Licht scheint auf die Rückseite des Bildes und die Umrisse der Figuren auf dem letztern werden sich auf dem Tische in verschobener Weise wieder zeigen. Dorthin legst du ein Stück Papier, zeichnest die Umrisse nach und führst sie dann in entsprechender Weise aus. Soll dir das verschobene Bild wieder hergestellt erscheinen, so mußt du es von dem Punkte aus besehen, an welchem vorher die Flamme des Lichtes befindlich war.


Fig. 170. Verschobenes Bild.

Nun höre auch die zweite Art, die du zu jeder Tageszeit ausführen kannst. Das von dir ausgewählte Musterbild — es sei ein Merkurskopf — theilst du in

kleine Quadrate. Du theilst jede Seitenlinie in gleiche Theile, etwa 6, und verbindest die Punkte durch Kreuzlinien, wie es bei Fig. 168 geschehen ist. Die Oberseite des Bildes AB zeichnest du auf ein Stück Papier, ab, und theilst sie in eben so viele und gleichgroße Theile wie AB. Unter die Mitte dieser Linie, e, setzest du einen Punkt, v, vielleicht zwei- oder dreimal so weit entfernt, als das Musterbild hoch ist. Von diesem Punkte aus ziehst du strahlenförmige Linien nach den Theilungspunkten von ab. Gleichlaufend mit ab ziehst du von v aus eine Linie, vs, die kleiner ist als ab; je kürzer sie ist, desto mehr wird das Bild in die Länge gezogen erscheinen. Von s aus ziehe eine schräge Linie nach dem gegenüberliegenden Endpunkte von ab, hier b. Die Stellen, in denen sb die strahlenförmigen Linien schneidet, bezeichnen die Punkte, an welche die übrigen wagerechten Theilungsstriche zu legen sind. Du hast das unregelmäßige Viereck abcd erhalten, das in eben so viel kleine unregelmäßige Vierecke zerlegt ist, wie das Musterbild in regelmäßige. Jetzt trägst du mit wenig Mühe die Zeichnung jedes kleinen Gevierts im Musterbilde auf das entsprechende Viereck deines Gitterwerks über und richtest dich nach den Größenverschiedenheiten des letztern. — Hast du das verschobene Bild vollendet, so stellst du den Pappenstreifen so, daß das Loch zum Hindurchsehen gerade über v befindlich ist, und zwar so hoch über v, als die Länge von sv beträgt. Viel Spaß wird es dir bereiten, wenn du das Porträt einer bekannten Person in verzogener Weise herstellst und es dann deinen Freunden durch das Sehloch im Kartenblatt in seiner richtigen Gestalt erscheinen lässest.

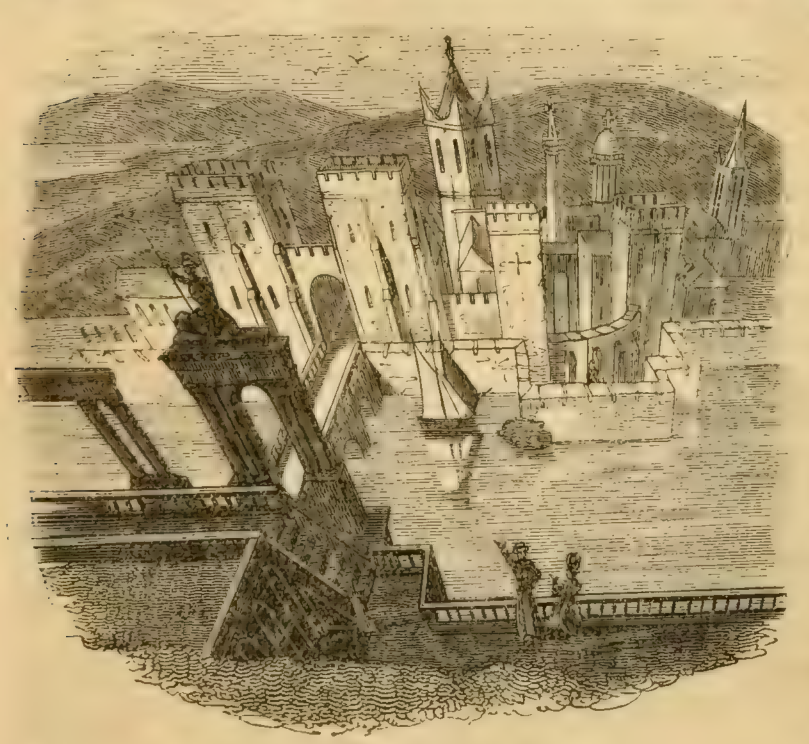


Fig. 171. Verschobenes Bild.

Die wunderbare Drehscheibe (Thaumatrop).

[413.] „Geschwindigkeit ist keine Hexerei!" pflegen die Tausendkünstler zu sagen, aber doch kann man durch die bloße Schnelligkeit mancherlei Dinge hervor-

bringen, die wunderbar genug erscheinen. Das Auge bedarf auch zum Sehen eine gewisse Zeit. Schwirrt ein Körper rascher vorbei, als jener nöthige Zeitraum erfordert, so sieht ihn unser Auge nicht, und der berühmte Herr Baron von Münchhausen muß ganz besondere Sehorgane gehabt haben, daß er die Kanonenkugel deutlich erkennen konnte, um sich darauf zu setzen. Drehen sich Gegenstände sehr schnell und werden nur auf einen Augenblick auffallend hell beleuchtet, so scheinen sie still zu stehen. Du weißt, daß bei einem raschfahrenden Dampfwagen die Speichen der Räder so schnell schwirren, daß es nicht möglich ist, sie einzeln zu sehen; sie erscheinen wie ein hellgrauer Schleier. Braust nun ein Dampfzug in finstrer Nacht auf den Schienen entlang und ein Blitz erleuchtet die Wagen auf einen Moment, so scheinen diese sämmmtlich mit ihren Rädern still zu stehen und du siehst an ihnen deutlich die Speichen. Das sonderbare Bild steht noch vor dir, während dein Ohr dir deutlich sagt, der Zug sei schon vorbei. Das Auge kann sich nicht so rasch von dem lebhaften Eindruck beruhigen und behält das Bild noch, trotzdem daß der Gegenstand nicht mehr vorhanden ist. So kann man auch zwei Bilder, die rasch aufeinander folgen, mit einander zu einem einzigen verschmelzen und zwar ohne künstliche Instrumente.



Fig. 172. Instrument zum Restauriren der verunglückten Landschaften.

Schneide ein Stück weiße Pappe hübsch kreisrund, etwa gegen drei Zoll im Durchmesser (Fig. 173 und 174); an zwei gegenüberstehenden Stellen bringe einen festen Faden an, oder auch einen glatten Stift, um die Scheibe rasch zwischen den Fingern um ihren wagerechten Durchmesser umdrehen zu können.

Zeichnest du auf die Vorderseite der Scheibe einen dicken wagerechten Strich, auf die Rückseite einen senkrechten und wirbelst sie rasch um, so erblickst du ein schwarzes Kreuz auf hellem Grunde. Jetzt nimm einen Papiersoldaten und schneide ihn mitten querdurch halb auseinander, als hätte ihn eine Kanonenkugel getheilt. Die Oberhälfte des armen Kriegers klebe genau in die Mitte der Vorderfläche deiner Drehscheibe, die Unterhälfte auf die andere Abtheilung der Kehrseite. Drehst du die Scheibe schnell um, so erscheint der halbirte Soldat wieder ganz und du hast ein Kunststück



Fig. 173. Wunderbare Drehscheibe. Der wieder geheilte Soldat.
Fig. 174. Der Vogelfang.

vollbracht, um das mancher Feldherr dich beneiden möchte. Du kannst die Figuren auf der Scheibe vielfach verändern, je nach deinem Geschmack. So setze auf die eine Seite das Bild eines Vogelbauers in die Mitte, auf die andere Seite aber in umgekehrter Stellung das Bild eines Vogels, — beim Umdrehen siehst du den Vogel im Käfig sitzen. Ebenso kannst du verfahren mit einem Pferd und seinem Reiter, einem Bär und dem Affen, dem Kopf eines Mannes und dem Hut, einem Leuchter und dem brennenden Licht u. s. w., nur mußt du in solchem Falle das zweite Bild jedesmal umgekehrt stellen und genau an die betreffende Stelle, die es bekommen müßte, wenn das Bild der andern Seite auch mit dazu gezeichnet wäre.

Die lebendigen Bilder auf der Wunderscheibe.

414.] Ein tüchtiger Junge sucht seinen Stolz darin, daß er sein Spielzeug selber macht und sich's nicht um theures Geld beim Drechsler oder Spielwaarenhändler kauft. Er macht sich auch seine Wunderscheibe höchst eigenhändig, denn er hat ein Federmesser, ein Stückchen Pappe und ein Endchen Draht, dann seinen Bleistift und Tuschpinsel — was braucht er mehr!



Fig. 175. Mann mit Wunderscheibe.

Mit einer Zirkelöffnung von etwa 3 oder 4 Zoll schlägt er einen Kreis auf die weiße, glatte Pappe und schneidet die Scheibe mit Schere oder Messer säuberlich aus. Dann schlägt er einen zweiten Kreis darauf, einen Viertel-Zoll vom Rande entfernt, und einen dritten, dessen Halbmesser um fast einen halben Zoll (5 Linien) noch kleiner ist. Hierauf wird die ganze Scheibe durch gerade Linien, die sich im Mittelpunkte durchschneiden, in acht gleichgroße Theile getheilt. Auf jedem Theilungsstrich wird mit dem Federmesser ein viereckiges Fensterchen ausgeschnitten, gerade zwischen den beiden kleinern Kreislinien, die vorhin gezogen worden sind. Jedes Fensterchen ist also 3 Linien vom äußeren Rande entfernt, 5 Linien hoch und halb so breit (2½ Linien). Ein leeres Holzröllchen, auf welches Garn oder Zwirn gewickelt war, wird die Mutter oder Schwester schon übrig haben und uns schenken, sie dürfen nachher zum Dank auch unsre Wunderscheiben mit ihren lebendigen Bildern mit besehen, wenn dieselben fertig sind. Von einem solchen Röllchen schneiden wir den einen vorstehenden Rand ab und passen es knapp in ein Loch, welches wir in die Mitte unsrer Scheibe geschnitten. In jedem solchen Röllchen ist stets ein durchgehendes Loch; durch dieses stecken wir den starken Draht und biegen ihn vorn etwas um, damit das Röllchen beim raschen Umdrehen nicht abrutscht. Hinten biegen wir den Draht ebenfalls um, so daß wir einen bequemen Griff erhalten, um die Scheibe senkrecht halten zu können.

Jetzt handelt es sich um Anfertigung der lebenden Bilder. Wählen wir zunächst ein leichtes. Wir zeichnen mit Zirkel und schwarzer Farbe ein Rad auf die Scheibe, dessen Mittelpunkt auch im Mittelpunkte der Scheibe liegt.

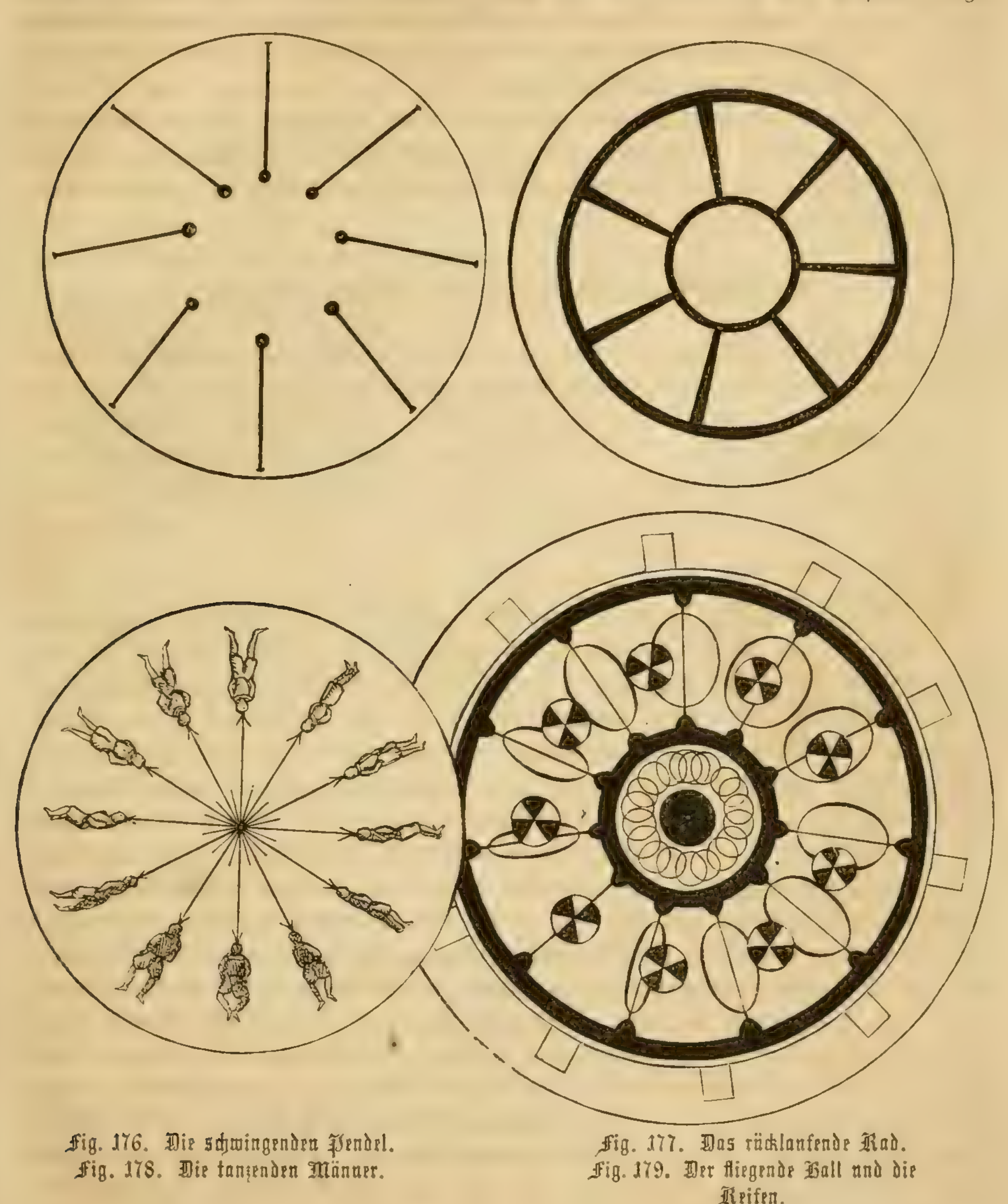


Fig. 176. Die schwingenden Pendel.
Fig. 178. Die tanzenden Männer.

Fig. 177. Das rücklaufende Rad.
Fig. 179. Der fliegende Ball und die Reifen.

Dann geben wir aber dem Rade nur sieben Speichen und malen diese, sowie den Reifen des Rades, hübsch stark und kräftig. Jetzt stellen wir uns vor den Spiegel, kehren demselben die bemalte Seite der Drehscheibe zu und setzen die

letztere durch Anschlagen mit der Hand in raschen Umschwung. Durch die Löcher der Scheibe sehen wir nach dem Bilde im Spiegel und dort erkennen wir deutlich das Rad mit allen seinen Speichen. Während wir aber die Scheibe schnell rechtsum schwingen, dreht sich das Rad im Spiegel langsam linksum. Schwingen wir die Scheibe zur Abwechselung links, so wird sich das Rad im Spiegel nach rechtshin drehen.

Als weitere Beispiele siehst du auf S. 171 noch einige andere Bildchen für die Wunderscheibe. Bei jedem ist dieselbe Figur so vielmal aufgezeichnet, als die Drehscheibe Löcher zum Durchsehen hat. Die ganze Bewegung, welche der betreffende Gegenstand ausführen soll, ist in eben so viel verschiedenen, auf einander folgenden Stellungen aufgezeichnet. Sämmtliche Pendel scheinen im Spiegelbilde hin und her zu schwingen, wie bei der Uhr, und zwar um so rascher, je schneller du drehst. Es ist nöthig, daß jeder der 8 Gegenstände auf derselben Scheibe genau so geformt und gemalt ist wie der andere, damit es dem Auge so vorkommt, als sei es immer derselbe.

Statt der acht Löcher zum Durchsehen kann man auch zehn oder zwölf einschneiden, dann muß man aber auch die Figuren in gleicher Anzahl darstellen. Jedes neue Bild malt man entweder auf eine besondere, kleinere Scheibe, die man an die größere dicht andrückt, oder man zeichnet es auf Papier und heftet dies durch einen Faden an die große Scheibe an.

Soll eine Figur sich auf der Scheibe rückwärts bewegen, so muß eine davon weniger gezeichnet werden, als Schaufensterchen vorhanden sind. Die vorhandenen vertheilt man aber auch in gleichweiten Abständen von einander. Zeichnet man eine Figur mehr, als Gucklöcher sind, so läuft sie in der Richtung der Scheibendrehung.

415.] Diese Wunderscheiben, die man in gelehrter Weise auch Phenakistoskopen nennt, sind von einem Deutschen, dem Professor Stammler in Wien, erfunden worden. Ein Franzose, Duboscq in Paris, hat sie zur Herstellung eines künstlicheren Instrumentes benutzt, durch welches die beweglichen Bilder wie durch die Zauber-Laterne an der Wand gezeigt werden und deshalb von vielen Zuschauern gleichzeitig besehen werden können. Er hat dies Spielwerk an einer Seite mit einer Sammellinse (einem Brennglas Fig. 181 B) versehen, welche das Licht (a) einer Flamme auf eine Stelle der Drehscheibe lenkt. Die Bilder sind auf eine Glasscheibe (C) gemalt und deshalb durchsichtig. Die größere Scheibe (D) ist aus Holz und enthält vier an beiden Seiten erhaben geschliffene Linsengläser, die in gleichen Entfernungen von einander stehen. Beide Scheiben sind auf derselben Spindel befestigt und werden durch ein kleines Räderwerk mit Hülfe einer Kurbel (E) in Bewegung gesetzt. Vor dem untersten Bilde, dem einfallenden Licht gegenüber, ist ein Rohr mit zwei Vergrößerungsgläsern, die eins der Bilder an der Wand vergrößert erscheinen lassen. Die nebenstehende Figur zeigt ein solches Instrument im Durchschnitt und von vorn.

Man hat auch noch mehrfach andere interessante Vorrichtungen erdacht, die ähnliche Erscheinungen bieten, wie unsre einfache Wunderscheibe. So läßt man zwei gleichgestaltete Zahnräder auf derselben Axe mit gleicher Geschwindigkeit nach den entgegengesetzten Richtungen umdrehen und das Auge bemerkt

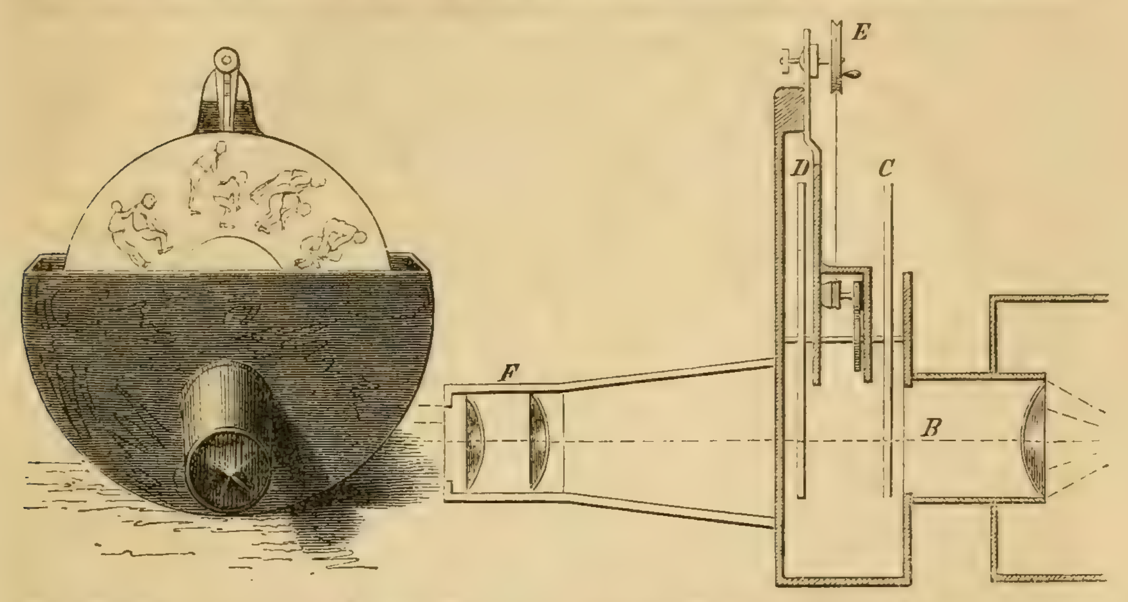


Fig. 180. Phenakistoskop von Duboscq. Vorderansicht mit den Vergrösserungsgläsern.

Fig. 181. Phenakistoskop von Duboscq. Seitenansicht im Durchschnitt.

dann statt der zwei umrollenden Räder ein stillstehendes. Sind bei jenen die Zähne nach entgegengesetzten Richtungen schräg gestellt, so sieht man an dem scheinbar stillstehenden Rad, diesem Trugbilde, die Zähne gerade. Läßt man zwei Scheiben in entgegengesetzter Richtung gleichschnell umschwingen, bringt auf der hinteren Figuren an und auf der vorderen regelmäßige Oeffnungen, so kann man die sonderbarsten Veränderungen der Trugbilder wahrnehmen, je nachdem man die Zahl und Form der Oeffnungen verändert (Rose's Kalotrop). Alle diese Instrumente, welche eine entgegengesetzte Umdrehung der Scheiben verlangen, sind aber für uns zu schwierig herzustellen, da sie künstliches Räderwerk nöthig machen. Wir gehen deshalb auf ihren inneren Bau nicht näher ein.

Die endlose Gallerie.

[416.] Vielleicht hast du dir schon manchmal den neckischen Scherz erlaubt, mit einem Stückchen Spiegelglas den Sonnenstrahl aufzufangen und damit drunten im Hofe die Wäscherin zu blenden, die eben im Begriff war, die Wäsche zum Trocknen aufzuhängen? Natürlich hast du es nur mit einer solchen versucht, die eine gute Freundin von dir war und deshalb einen Spaß versteht, ohne unwillig darüber zu werden. Oefter wiederholt, wird die Sache aber für Den, welcher es macht, ebenso langweilig, wie für Denjenigen

lästig und störend, dem das helle Sonnenlicht gerade ins Auge fällt; ich will dir deshalb einige Kunststückchen lernen, zu denen du deine Spiegelstückchen besser verwenden kannst, ohne Jemand unangenehm zu werden.

Vielleicht läßt dir der Vater ein langes Cigarrenkästchen ab. In Ermangelung eines solchen mache dir selbst ein Kästchen von etwa 18 Zoll Länge, 8 Zoll Höhe und 12 Zoll Weite. Du kannst es auch größer oder kleiner machen, je nachdem die Spiegel groß oder klein sind; immer ist es aber von Vortheil, wenn du dieselben Größenverhältnisse beibehältst. Die Oberseite des Kastens bleibt offen, an die beiden schmalen Endseiten werden innen Spiegel gestellt, so daß sie sich gerade mit ihren Spiegelflächen gegenüber stehen. In der Mitte des einen Spiegelglases schabst du in die Zinnbelegung der Rückseite ein Loch von einem reichlichen Zoll Durchmesser. Dann bestreust du entweder den Boden des Kästchens mit feinem weißen oder gelben Sand oder belegst ihn mit Papier, das du mit Streifen oder nach Art des Schachbrets gemalt hast. Dies richtet sich ganz danach, was du für eine Scene darstellen willst. Du wirst dich schon darin zurecht finden. An jeder Seitenwand des Kästchens stellst du aus deinem Spielkasten zwei Bäume auf. Hast du keine vorräthig, so machst du schnell selbst welche, indem du entweder Moosbüschelchen an dünne Zweigstöckchen bindest oder grüne Papierschnitzelchen mit dem Messerrücken kräuselst und um die Hölzchen wickelst. Die Oberseite des Kästchens überdecke mit dünner Gaze oder Musselin und schaue dann durch das Loch im Spiegel. Du hast entweder die eine Rückenwand des Kästchens gänzlich beseitigt oder in sie ein eben so großes Loch eingeschnitten, das auf die durchsichtige Spiegelstelle paßt. In deinem Kästchen wirst du eine endlose Allee von Bäumen sehen. Hast du so viel Spiegelvorrath, daß du auch die Seiten des Kastens innen mit belegen kannst, so wird sich die Landschaft auch scheinbar nach links und rechts ausdehnen und als weites Feld erscheinen, das mit Bäumen bestanden ist.

Je nachdem du die Figuren veränderst, wird sich auch die Scene verändern. Setzest du statt der Bäume Säulen ein, so erhältst du eine endlose Gallerie; stellst du vier Soldaten auf, so wird ein streitbares Heer erscheinen. Bringst du Schafe an ihre Stelle, so kannst du wie ein Nomadenfürst deinen Viehreichthum kaum übersehen.

Die Kunst, durch einen Ziegelstein zu sehen.

[417.] Mit Hülfe von vier Spiegelstückchen kannst du sogar mitten durch einen Ziegelstein, also auch durch eine Wand sehen, ohne ein Loch hinein zu machen. Das vorhin benutzte Kästchen läßt sich hierzu gleich mit verwenden. Die Oberseite wird jedoch verschlossen und an die beiden offenen Enden werden zwei andre Kästchen aufgesetzt, so daß eine lange Röhre entsteht, die an jedem Ende nach derselben Richtung hin im Winkel aufwärts gebogen ist. Die Seitenkästchen können auch noch einmal röhrenartige Fortsätze erhalten, das Kunststück wird dann um so überraschender. Des bessern Verständnisses wegen

ist die Sache nebenan im Durchschnitt aufgezeichnet. In jeder Ecke befestigst du ein Spiegelstückchen in einem Winkel von 45 Grad (die Hälfte von einem rechten) in der Weise, wie es bei F, E, D, C angegeben ist. Das dunkle Viereck R soll einen festen Ziegelstein vorstellen. Befindet sich nun rechts bei A eine Blume oder irgend ein anderer Gegenstand, so wird sich derselbe in dem Spiegel C abspiegeln. Das Spiegelbild wird aber von dem unten liegenden Spiegel D aufgefangen, abermals weiter gespiegelt nach E und von hier aus hinauf nach F. In letzterem Spiegel erscheint das Ding dem Auge Desjenigen, der links in die Röhre hineinschaut, und es kommt ihm gerade so vor, als hätte er in derselben Richtung schnurstracks fortgesehen, bis zu dem abgespiegelten Dinge selbst.

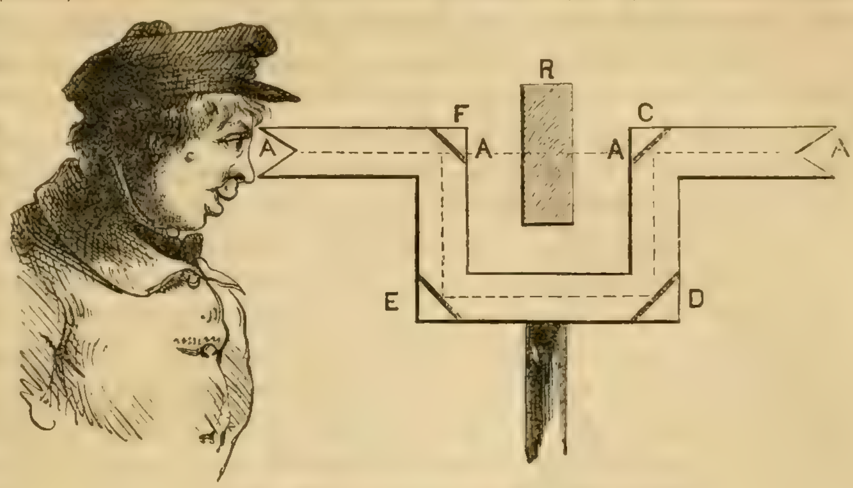
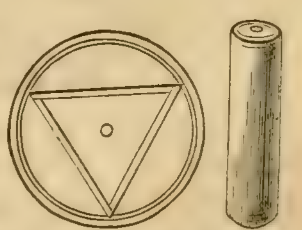


Fig. 182. Wie man durch einen Ziegelstein sieht.

[418.] Stellt man zwei Spiegel in einem Winkel zusammen und irgend einen nicht zu großen Gegenstand zwischen beide, so vermehrt sich die Zahl der Spiegelbilder je nach dem Winkel, den die Spiegel bilden. Beträgt die Oeffnung des Spiegelwinkels den dritten Theil eines Kreises, so siehst du 2 Bilder. Umfaßt die Spiegelöffnung nur den vierten Theil des Kreises, so werden 3 Bilder sichtbar; ist die Winkelöffnung gleich dem fünften Theile des Kreises, so zeigen sich 4 Bilder u. s. f. Jedesmal erscheint ein Bild weniger, als die Zahl ist, welche den Bruchtheil des Kreisumfanges angiebt, den der Spiegelwinkel umspannt.

Hast du nun zwei schmale Spiegelstreifen, so kannst du dir leicht ein hübsches Spielwerk mit ihrer Hülfe herstellen. Du lehnst sie mit ihren langen Seiten in einem Winkel von 60 Grad (dem sechsten Theil eines Kreises) an einander und verbindest sie durch ein angeleimtes Leinwand- oder Papierstückchen. Die offene Seite schließest du durch ein angeklebtes Streifchen schwarzes Papier oder Pappe. Der Grundriß der Röhre, die du so erhalten hast, ist ein Dreieck. Nun zeichnest du einen Kreis, in den dies Dreieck gut paßt, und fertigst eine Pappenröhre, ein wenig länger als die Spiegelstreifen, und schiebst das Spiegeldreieck


Fig. 183. Das Kaleidoskop und seine innere Einrichtung.

hinein. Die eine Oeffnung der Röhre verschließest du durch einen runden Pappendeckel, der ein Loch zum Durchsehen in der Mitte hat, und in das andere Ende schiebst du ein kreisrundes Stück gewöhnliches Glas und befestigst es. Auf dies letztere streust du nun mancherlei kleine, zierlich gestaltete und lebhaft gefärbte Körperchen, etwa Glasperlen und Schmelzflitter, und legst dann noch ein zweites Glas darüber, das aber den Körperchen hinreichenden Spielraum zum freien Bewegen läßt. Nachdem Alles gut verwahrt und getrocknet ist, siehst du durch das Gukloch des einen Endes und erblickst die Körperchen zu allerliebsten sechsstrahligen, regelmäßigen Figuren geordnet. Bei jeder neuen Drehung der Röhre verändern die Glasperlen ihre Lage zu einander und stellen neue Figuren dar. Ein Rechenmeister hat ausfindig gemacht, daß, wenn 20 verschiedene Körperchen in der Röhre befindlich sind und Jemand letztere so oft dreht, daß er in jeder Minute dieselben 10 neue Stellungen annehmen läßt, so müßte Einer doch 462,880,899,576 Jahre und 360 Tage alt werden, ehe er alle möglichen Veränderungen mit den Körperchen durchgemacht hätte.

Eine derartige Spiegelröhre nennt man ein Kaleidoskop.

Das Debuskop.

[419.] Neuerdings hat eine Zeitlang eine ganz ähnliche Vorrichtung Aufsehen gemacht, welche ihr Erfinder nach seinem eignen Namen Debuskop genannt hat. Dies Spielwerk besteht ebenfalls aus zwei flachen Spiegeln, durch eine Umgebung von Pappe in solch einem Winkel zusammengehalten, daß ein dazwischen liegender Körper achtmal erscheint. Dazu braucht man einige Blättchen steifes Kartenpapier mit Schnürchen von Glasperlen, aufgeklebten bunten Seidenfäden, Bandendchen, Federn u. dgl., die man auf den Tisch legt, die beiden Spiegel senkrecht darauf stellt und nun von der Seite hinein schaut. Die Figuren erscheinen dadurch noch mannichfaltiger und hübscher und eignen sich besonders auch gut zum Nachzeichnen.

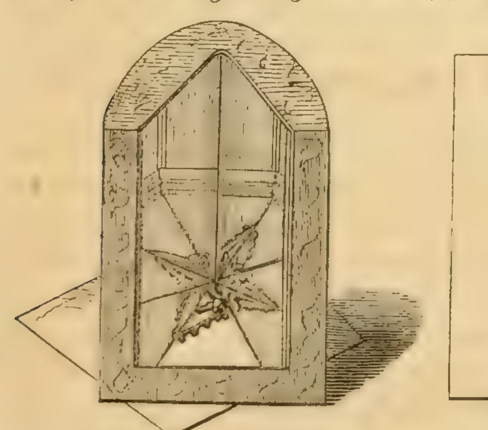


Fig. 184. Debuskop.

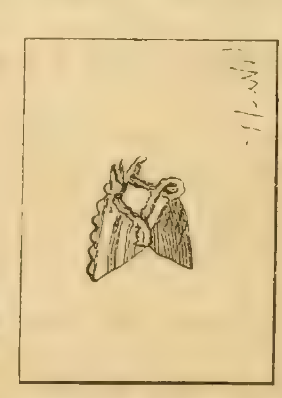


Fig. 185. Ein Bild zum Debuskop.

Unsichtbares durch Wasser sichtbar machen.

[420.] Lege in eine weiße Obertasse ein Geldstück dicht an den Rand des Bodens, so daß man genau daran bemerken kann, ob es sich etwa verschiebt

oder nicht. Laß dann deinen Freund ein Stück von der Tasse zurücktreten, und zwar so weit, daß er über den Rand der Tasse hinweg nur das alleräußerste Ende des Geldstückes als kleines Pünktchen bemerkt, oder das letztere auch gar nicht mehr. Nun sage ihm, daß er unverändert so stehen bleiben möge, und gieße langsam die Tasse voll reines Wasser. Dein Freund wird jetzt das Geldstück vollständig und deutlich sehen. Es wird größer und höher zu liegen scheinen. Ihr Beide aber überzeugt euch in der Nähe, daß es seinen Ort durchaus nicht verlassen hat, sondern jene Veränderungen nur durch das eingegossene Wasser bewirkt worden ist. Daß durch das Wasser alle Dinge ihr Ansehn etwas verändern, kannst du schon an einem Stocke sehen, den du schräg in ein Becken mit Wasser steckst. An der Stelle, wo er in das Wasser geht, scheint er zerbrochen zu sein und der untergetauchte Theil hat anscheinend eine andere Richtung als der in der Luft befindliche, während in Wirklichkeit doch der Stock ganz gerade ist.

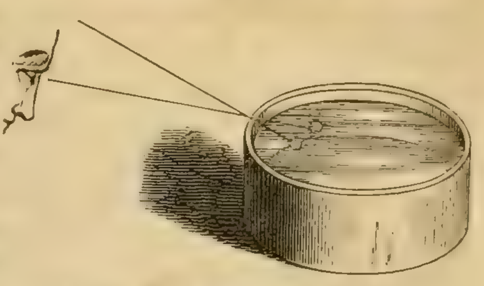


Fig. 186. Das schwimmende Geldstück.

Wie durch einen Wassertropfen ein dahinter befindlicher Gegenstand größer aussieht, haben wir schon früher beobachtet (Nr. 409). Die Goldfischchen, die im Wasserbecken herumschwimmen, erscheinen einmal größer, ein andermal kleiner, besonders wenn das Becken gewölbt und von Glas ist und du von der Wölbung her hineinschaust.

Das Brennglas und der Gukkasten.

[421.] Bedarf vielleicht dein Großpapa zum Lesen eine Brille oder ein Glas, so leihe dir solche von ihm. Du wirst dich natürlich sehr in Acht nehmen, dieselben zu beschädigen. Hältst du ein solches Glas über kleine Schrift, so erscheinen dir alle Buchstaben ansehnlich vergrößert, länger und dicker. Sieh dir das Glas von der Seite genau an: seine Mitte ist dicker als der Rand, es ist nach beiden Seiten erhaben gewölbt (convex). Hältst du ein solches Glas in den Sonnenschein, so erzeugt sich dahinter ein dunkler Fleck von der Gestalt des Glases. In der Mitte desselben ist aber ein blendend heller Punkt. Läßt du diesen Punkt auf die Hand fallen, so empfindest du bald einen stechenden Schmerz, wie von einem Feuerfunken. Läßt du diesen Punkt, den man den Brennpunkt nennt, auf ein Stückchen Feuerschwamm fallen, so wird sich dies bald entzünden und glimmen. Du würdest deine Kleider, möglicher Weise das ganze Haus, mit einem solchen Glase in Flammen bringen können; ich mache dich deshalb auf die Gefährlichkeit desselben aufmerksam, um dich davor zu warnen. Sind ja doch schon Feuersbrünste entstanden, wenn die Sonne durch eine Wasserflasche geschienen und ihre Strahlen brennbare Gegenstände

entzündet hatten, die dahinter im Brennpunkte lagen. In Paris hat man ein Brennglas zu einem Scherz benutzt. In einem Park daselbst ist eine kleine mit Pulver geladene Kanone (Böller) aufgestellt und ein Brennglas ist neben ihr so angebracht, daß die Sonnenstrahlen genau zur Mittagszeit auf das Zündloch der Kanone fallen und den Schuß losbrennen. Jedermann in der Umgebung kann dann auf den Punkt wissen, wann Mittag ist.


Fig. 187. Der Brennspiegel an der Mittagskanone.

[422.] Darfst du einen hölzernen länglichen Kasten zu deinen Spielen verwenden, der nicht zu klein ist, so stelle ihn senkrecht auf eine Endfläche, die offene Seite nach hinten. In den Kastenboden, der jetzt nach dir zu steht, schneidest du ein Loch in der Höhe, daß du bequem hinein schauen kannst; du machst es gerade so groß, daß das Brennglas hineinpaßt. In dem Kasten befestigst du gerade dem Brennglase gegenüber, das hier als Vergrößerungsglas dient, einen gewöhnlichen Spiegel in einem Winkel von 45 Grad (die Hälfte des Winkels, in dem die Kastenbreter zu einander stehen). Unter den Spiegel legst du auf die Wand des Kastens, auf welcher er steht, ein Bild und stellst den Kasten so, daß das Licht gut auf das Bild fällt. Nun siehst du durch das Vergrößerungsglas nach dem Spiegel und hast die Landschaft, welche auf dem Bilde gemalt ist, vergrößert und aufrecht stehend vor dir. Willst du deinen Freunden am Sonntag als Gukkastenmann eine Extravorstellung geben, so mußt du die betreffenden Bilder natürlich dazu besorgen, denn diese bilden hierbei die Hauptsache. Die dazu gehörige Geschichte trägst du dabei feierlich vor und wenn du geschickt im Musikmachen bist, etwa ein Virtuos auf dem Brummeisen oder auf der Harmonika, so magst du in den Zwischenpausen auch geeignete Melodien zum Besten geben, meinetwegen erst die Bilder von der unglücklichen Genofeva, dann: „Im Wald, im frischen grünen Wald!“ — nachher vom „gehörnten Siegfried“ und darauf: „Heil dir im Siegerkranz!“ u. s. w.

[423.] Die Guckkästen für große Leute hat man neuerdings „Kosmorama“ genannt und sie mitunter kostbar eingerichtet. Man wählt statt eines ordinären Brennglases sorgsam geschliffene Vergrößerungsgläser; statt eines Kastens richtet man ein besonderes Zimmer dazu ein und hängt dem Vergrößerungsglas (A) gegenüber ein sorgsam ausgeführtes Oelgemälde (B) auf, das in geeigneter Weise (C) beleuchtet wird.

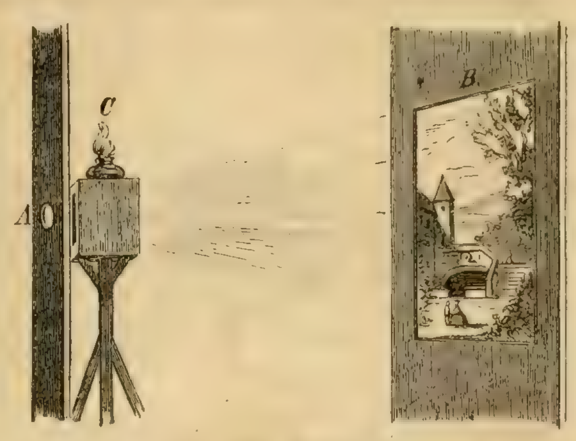


Fig. 188. Kosmorama.

Auf leichte Weise Geld zu vervielfältigen.

[424.] Du hast nur einen Silbergroschen in deiner Sparkasse und möchtest deinen Kassenbestand gern größer sehen. Dies Vergnügen kannst du dir auf leichte Weise verschaffen. Leihe dir von der Mutter ein Trinkglas, das unten spitz zuläuft und oben weit mündet, also einem Champagnerglase ähnelt. Auf den Grund desselben lege deinen Silbergroschen, schütte das Glas halb voll Wasser, decke es mit einem Teller zu, der scharf schließt; aus Vorsorge kannst du auch erst einige Blatt weiches Fließpapier darauf legen, dann stürze das Glas und den Teller rasch um, so daß das Glas mit dem Wasser umgekehrt auf dem Teller steht, und siehe: dein Silbergroschen, der jetzt auf dem Teller liegt, ist gewachsen, er erscheint so groß, wie ein Zweisilbergroschenstück, und ein Stückchen darüber siehst du einen zweiten Silbergroschen im Wasser. So hast du das Vergnügen, statt des einen Silbergroschens jetzt deren drei zu sehen. Freilich mußt du dir, wie bei allen optischen Kunststücken, mit dem Ansehen genügen lassen, der Krämer wird dir nichts für deinen Zuwachs an Reichthum geben.

Das Vervielfältigungsglas.

[425.] Wie man mit Hülfe zweier Spiegel aus einem Soldaten eine ganze Armee machen kann, hast du bereits gelernt; dasselbe Kunststückchen läßt sich auch durch ein einziges Glas ausführen, dessen eine Seite so geschliffen ist, daß sie eine ganze Anzahl kleiner ebener Flächen bildet. Man nennt ein solches Glas wol ein Facettglas. Schaust du durch dasselbe nach einer Fliege, so siehst du statt der einen sogar einen ganzen Schwarm; drehst du dabei das Glas, so fangen sie alle an munter zu tanzen. Wirst du du rch das Facettglas deinen Silbergroschen betrachten, so magst du wol deine Freude über das hübsche Sümmchen haben.

Fig. 189. Ein Facettglas.

Die helle Kammer (Camera lucida).

[426.] Mit dem sonderbaren Namen „die helle Kammer", »Camera lucida« oder »Camera clara« bezeichnet man ein zwar ziemlich einfaches, aber doch sehr hübsches Instrument, das besonders für Diejenigen von euch interessant ist, welche gern zeichnen und deshalb auch wol die Gegenstände nach der Natur aufnehmen möchten. Es besteht aus einem Stück klaren, hellen Glases, einer kleinen Glassäule (Prisma) mit vier geraden Seiten-Flächen. Zwei derselben bilden einen rechten Winkel, die andern beiden stehen in einem stumpfen Winkel zu einander, die Endflächen sind deshalb unregelmäßige Vierecke. Dieses Glas ist wagerecht an einer Schiebestange befestigt, so daß es sich bequem höher oder tiefer stellen läßt. Die eine der rechtwinklig stehenden Seiten c hat eine senkrechte Stellung und wird nach dem Gegenstande hin gerichtet, welchen man zeichnen will, etwa nach einem Gebäude, Baume u. dgl.; die zweite Seite, b, liegt wagerecht oben. Durch ihren Saum schaut das Auge des Zeichners a; die andern beiden Seiten, de, liegen schräg nach unten. Das Bild des zu zeichnenden Dinges spiegelt sich auf der Fläche d und gelangt dadurch nach der Fläche e, auf welcher es sich nochmals abspiegelt und so vom Auge (a) des Zeichners deutlich gesehen wird. Das Bild scheint in der Richtung af zu liegen und sieht gerade so aus, als befände es sich unten auf dem Papier bei f. Dort läßt es sich mit dem Bleistift leicht und bequem nachzeichnen. Den Namen „helle Kammer" bekam das Instrument eigentlich nur zum Gegensatz von der „dunkeln Kammer", von welcher ich dir jetzt Einiges mittheilen will.

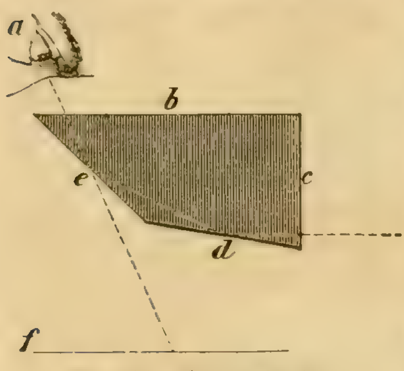


Fig. 190. Camera lucida.

Die dunkle Kammer (Camera obscura).

[427.] Sei ohne Sorge, mein Kind, die dunkle Kammer, um welche es sich hier handelt, ist keine solche, in welche etwa ein Unfolgsamer zur Strafe eingesperrt würde; sie ist ein allerliebstes kleines Kästchen, etwa eine Elle lang und eine halbe Elle breit und acht Zoll hoch; oft macht man sie auch kleiner, aber in ähnlichen Verhältnissen. In der Mitte der einen Seite ist eine Röhre angebracht und in derselben ist entweder ein einfaches oder ein doppeltes gewölbtes Glas (Linsenglas). Dies wird auf den Gegenstand gerichtet, welcher in die dunkle Kammer transportirt werden soll, und sein Bild wird durch die Linsengläser so verkleinert, daß es eben ins Kästchen paßt. Innen sind alle Seiten rabenschwarz und an der Rückseite, den Linsengläsern gegenüber, lehnt ein gewöhnlicher Spiegel in einem Winkel von 45 Grad (einem halben Rechten). Die Oberseite des Kästchens ist so eingerichtet, daß die eine Hälfte gerade über dem Spiegel sich etwas in die Höhe klappen läßt. Das durch die Linsengläser

verkleinerte Bild wird vom Spiegel wieder zurückgestrahlt nach der Oeffnung droben. Diese ist mit einer matt geschliffenen Glasscheibe bedeckt und hier sieht man in ganz niedlichen Umrissen das ganze Bild der Dinge, auf die man eben die Linsengläser gestellt hat. Hast du etwa zum Geburtstag eine solche Camera obscura geschenkt erhalten, deren wohlfeilste freilich fast zwei Thaler ($1^2/_3$ Thlr.) kostet — man hat auch kostbare für Photographen, die über 100 Thaler kommen — so ersuche dein Schwesterchen, daß sie sich einmal durch dich in die dunkle Kammer transportiren läßt; laß sie nämlich auf einen Stuhl ins helle Licht setzen und richte die Oeffnung des Kästchens gerade auf sie, bis du den Umriß des Gesichtes (Profil) der Schwester scharf und deutlich auf der Glasplatte siehst. Auf letztere legst du ein Stückchen durchsichtiges Papier (Pauspapier) und zeichnest die Umrisse mit dem Bleistift möglichst rasch und genau nach.

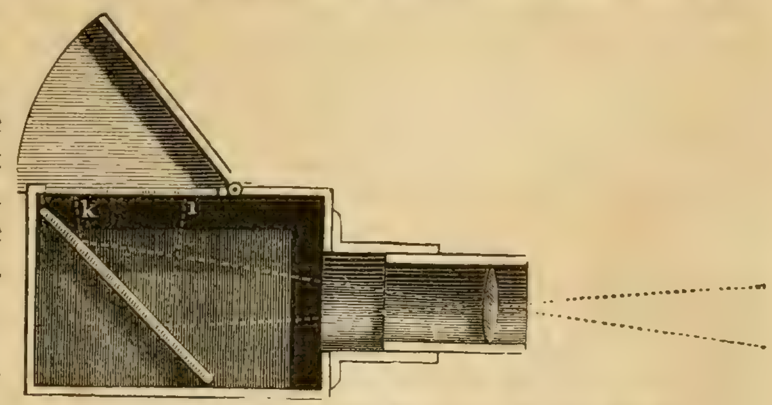


Fig. 191. Eine dunkle Kammer im Durchschnitt.

[428.] Höchst unterhaltende und spaßhafte Dinge bekommt man zu sehen, wenn man eine dunkle Kammer im Großen einrichtet. Es gehört dazu ein Zimmerchen, etwa ein undurchsichtiges Zelt, das völlig jedes Licht ausschließt. Selbst die Thür muß sich dicht verhängen lassen. In der Decke ist ein Linsenglas in einer Röhre angebracht, B, und über demselben ein schrägstehender Spiegel A. In letzterem spiegelt sich die draußen befindliche Landschaft um so schöner, je heller sie von der Sonne beleuchtet ist. Das Spiegelbild wird durch das Linsenglas B verkleinert und in die dunkle Kammer geleitet, in welcher es sich auf einem weißen Tische so wunderhübsch in allen natürlichen Farben zeigt, c, als ob es darauf gemalt sei. Vor einem Gemälde hat ein solches Bild aber den Vorzug, daß alle lebendigen Figuren sich bewegen.

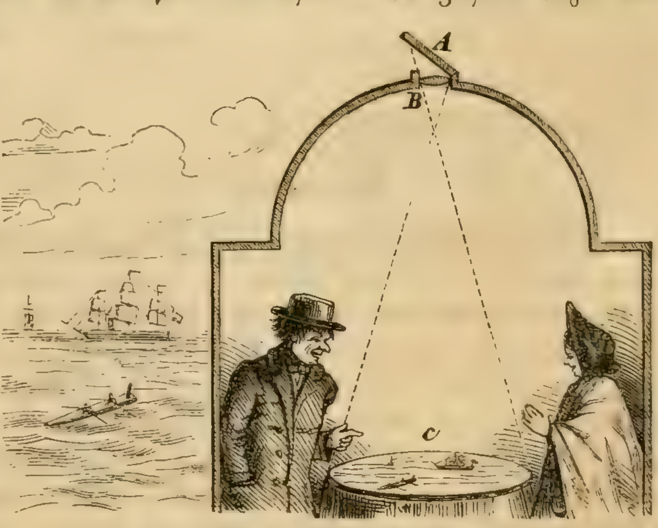


Fig. 192. In der dunkeln Kammer.

Eine natürliche Camera obscura.

[429.] Es hat schon lange vorher dunkle Kämmerchen zum Wiederspiegeln der Dinge umher gegeben, ehe ein Mensch daran dachte, dergleichen zu fertigen. Jedes Auge ist eine kleine Camera obscura und du kannst dich leicht davon überzeugen, wenn du dir vom Fleischer ein Ochsen- oder Kalbsauge geben läßt. Du wirst solches gern erhalten, denn er kann die Augen zu nichts verwenden. Hast du nicht selbst ein sehr scharfes Messer, so bitte den Vater darum, daß er mit seinem Rasirmesser in den obern Theil des Ochsenauges ein kleines Loch schneidet, durch welches man in das innere Auge, namentlich nach den hinteren Stellen desselben, sehen kann. Es ist dabei etwas Vorsicht nöthig, denn die Haut, welche das Auge umgiebt, ist sehr hart und zähe; sie heißt deshalb Hornhaut und der Inhalt des Auges ist so wenig fest, daß er leicht ausfließt. Siehst du durch die eingeschnittene Oeffnung in's Auge, so wirst du zu deiner Ueberraschung alle Dinge, die vor dem Auge befindlich sind, wiedergespiegelt finden, nur umgekehrt und zierlich verkleinert, gerade wie in einer guten Camera obscura.

Hast du Gelegenheit, ein Auge von einem geschlachteten weißen Kaninchen zu erhalten, so bedarfst du auch gar nicht einer besonders einzuschneidenden Oeffnung. Die Augen der weißen Kaninchen sehen hübsch roth aus, wie du weißt, es fehlt denselben die schwarze Farbschicht, durch welche andere Augen ein dunkles Ansehn bekommen. Ihr hinterer Theil ist so durchsichtig, daß man ohne Schwierigkeit auf ihm die Bilder erkennen kann, welche sich daselbst abspiegeln. Bedarfst du das Thierauge nicht mehr, so kannst du zuletzt dich überzeugen, daß in ihm auch ein linsenförmiger, ziemlich fester Körper vorhanden ist, dicht hinter dem sogenannten Sehloch (Pupille), durch den die Bilder so verkleinert werden, daß sie im Augapfel Platz finden.

Die Zauberlaterne (Laterna magica).

[430.] Eine Zauberlaterne selbst anzufertigen würde dir nicht gut möglich sein; du bedarfst zu ihr, wie zu der Camera obscura, ein Paar erhaben geschliffene Linsengläser, die innerhalb einer Röhre befestigt sind und sich mit Hülfe derselben vor- und zurückstellen lassen. Da in die Zauberlaterne ein möglichst hell brennendes Licht (a) gesetzt werden muß, so macht man sie gewöhnlich aus Blech, alle Seiten ringsum oben mit einem Abzugsloch für den Rauch (Fig. 193 c), aber auch dies so verdeckt, daß nirgends Licht durchscheinen kann; letzteres strahlt also nur durch die Linsengläser in der Röhre (m n). Um den Lichtschein möglichst hell zu machen, steht an der andern Seite des Lämpchens ein blank polirter Hohlspiegel, welcher die nach der Rückseite fallenden Lichtstrahlen auffängt und nach den Linsengläsern lenkt. Hast du in einem finstern Zimmer deine Laterne angezündet, so wird an der Wand eine große helle Kreisfläche sichtbar sein, alles Uebrige dunkel. Zwischen den Linsengläsern und dem Lichte ist eine schmale

Oeffnung (Fig. 193 i) an beiden Seiten der Röhre, gerade groß genug, um ein paar schmale Glasstreifen hindurchstecken zu können. Auf den letztern sind durchsichtige Bilder gemalt, die sich in dem hellen Kreis an der Wand wiederspiegeln. Je weiter die Zauberlaterne von der Wand entfernt gestellt wird, desto größer erscheinen die Bilder, freilich auch eben so matter und verschwommener.

Bei jeder Zauberlaterne, die uns der Optiker verkauft, befindet sich stets auch eine Anzahl solcher gemalter Glasstreifen; wer aber etwas Geschick im Zeichnen und Malen hat, kann sich leicht selbst noch mehr dergleichen anfertigen. Der Glaser liefert gern die nöthigen Glasstreifen dazu von gewünschter Breite; mit feinem Pinsel und schwarzer Oelfarbe malt man dann die Umrisse der Figuren auf's Glas. Hat man passende Figuren auf gedruckten Bildern, so kann man sich das Nachzeichnen sehr bequem machen, indem man das Glas gleich auf die Vorlage auflegt und so nachzeichnet. Man kann deshalb verhältnißmäßig leicht sogar Gesichter bekannter Personen nach Photographien nachmalen, die man etwa von ihnen besitzt. Nachdem die schwarzen Umrisse völlig trocken geworden, füllt man die Flächen dazwischen mit den entsprechenden Farben aus und bringt Schattirungen an, so viel man für nöthig hält. Beim Einstecken der Bilder hat man darauf zu achten, daß die Figuren der Glasstreifen stets umgekehrt stehen, das Bild an der Wand wird dann aufrecht erscheinen.

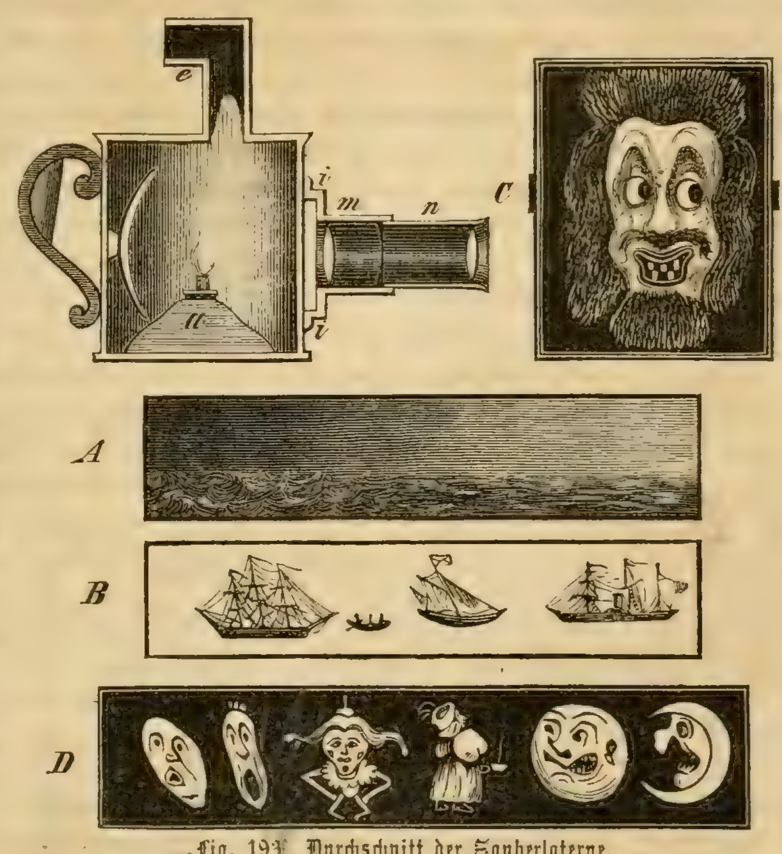


Fig. 193. Durchschnitt der Zauberlaterne.
Fig. 194–197. A—D. Glasgemälde zur Zauberlaterne.

Wer seinen Freunden einen lustigen Abend mit Hülfe der Zauberlaterne bereiten will, darf nicht blöde und befangen mit dem Sprechen sein, sondern muß die Zuschauer in guter Art zu unterhalten verstehen. Wer nicht selbst Erfindungstalent genug besitzt, eine lustige Geschichte aus dem Stegreif zu

fabriziren, wird am besten thun, seine Bilder nach irgend einer ihm bekannten Historie einzurichten und wenn es der Robinson wäre. Will er hierbei unter Andern den Schiffbruch des jungen Crusoe darstellen, so richtet er zwei verschiedene Glasstreifen dazu her. Auf dem einen malt er Meer und Himmel, rechts zunächst beide klar und schön; weiter nach links giebt er dem Himmel ein dunkleres Ansehn und läßt Wetterwolken auftreten, gleichzeitig das Meer Wellen schlagen und ganz am Ende wird's finstre Gewitternacht, ein greller Blitz dazwischen und auf den Wogen weiße Schaumkämme. Letztere lassen sich leicht darstellen, wenn man mit dem Messer die lichten Stellen ausradirt, so daß das Licht hell hindurchscheint (siehe Fig. 196 B). Der zweite Glasstreifen trägt das Schiff, und man schiebt ihn von der entgegengesetzten Seite langsam ein. Sowie das Schiff allmälig in Sturm geräth, läßt man beide Glasstreifen ein wenig schwanken; zuletzt verschwindet das Schiff und Robinson erscheint auf demselben Glase im Wasser schwimmend. Die Wellen treiben ihn vorwärts, bis er die Felsen der Insel erreicht. — Mit Hülfe zweier Glasstreifen kann man zwei Personen, Thiere u. dgl. auch gegen einander bewegen lassen und wenn auf einem Streifen ein Theil eines großen Gesichtes gezeichnet ist, auf den andern dahinter die dazu gehörigen Augen und der Mund mit den Zähnen, so kann der große Bursche an der Wand die Augen so schrecklich verdrehen und die Zähne weisen, wie es nur verlangt wird (siehe Figur 197 C). Mit zwei solchen Streifen kann man Sonne oder Mond und Sterne über eine Landschaft aufgehen, Hexen und Gespenster durch die Luft ziehen, Blumen auf Jemand herab regnen lassen oder was man sonst Schreckliches oder Schönes sich ausdenken will.

Die Nebelbilder.

[431.] Eine Zauberlaterne kann schon viel Spaß und Vergnügen gewähren, zwei dergleichen sind aber noch besser. Durch sie werden die reizenden Nebelbilder hervorgebracht, die auseinander zu entstehen und in einander überzugehen scheinen. Jetzt siehst du vor dir eine prächtige Stadt, in der Mitte einen hohen Kirchthurm. Heller Sonnenschein erleuchtet Alles und buntgeputzte Leute, Soldaten und Damen spazieren auf der Straße. Allgemach verdüstert sich das Gemälde etwas, die Umrisse werden matter, verschwommener. Es scheint sich ein Nebel über Häuser und Menschen zu legen; die Beleuchtung wird düsterer, schließlich verschmilzt Alles in nebelhaftem Flor, nur der Thurm in der Mitte mit seinen Gesimsen steht noch scharf und deutlich vor dir. Aber indem das Auge auf ihm verweilt, bemerkt es, wie links und rechts allgemach Zweige aus ihm erwachsen, die sich belauben. Gleichzeitig treten aus der Dämmerung ringsum noch andere Bäume hervor. Einige Häuser, die wir vorhin zur Linken sahen, sind zu Felsen geworden. Eine wilde Waldlandschaft steht vor uns. Dort, wo sich der lichte Fahrweg hinzog, glänzt jetzt der Spiegel eines Gebirgsbaches; hier, wo die Gruppe Spaziergänger vorhin im Mittelgrunde stand, sitzt jetzt ein Trupp Räuber um die düsterrothe Glut eines Kohlenfeuers. Die Mondscheibe lugt durch das schwarze Gezweig der Eichen, ringsum liegt

Nachtdunkel. — Von Neuem verschwimmen die scharfen Umrisse der einzelnen Partien und abermals entwickeln sich andere aus ihnen. Der Baum in der Mitte wird zur Säule, seine Zweige gestalten sich zu den Kreuzgewölben einer Klosterzelle, der Mond wird zur Hängelampe und statt des Räubertrupps siehst du die ehrwürdige Gestalt eines greisen Mönchs, der sein Abendgebet hält.

Das Anfertigen dieser Bilder erfordert viel Geschick und mancherlei Kunstgriffe. Zwei ganz gleich gebaute Zauberlaternen sind auf denselben Punkt gerichtet, so daß ihre Lichtfelder sich decken. Um den Vorgang möglichst vor den Augen der Zuschauer zu bergen und die Ueberraschung zu steigern, sind die Zauberlaternen hinter einem großen Vorhange von durchscheinender, gefirnißter Gaze verborgen, auf welcher die Bilder sichtbar werden. Eine Klappe ist scherenartig in der Weise an den Oeffnungen der Laternen so angebracht, daß wenn das Lichtfeld der einen Laterne sich öffnet, das andere sich in gleichem Maße schließt und verdüstert. Bei öffentlichen Vorstellungen, die Künstler mit dergleichen Nebelbildern geben, begleitet geeignete Musik gewöhnlich die betreffenden Bilder.

Einen Geist erscheinen lassen.

[432.] Du sagst deinem jüngern Bruder, der für sein Leben gern Reitersmann werden möchte, und deinem Schwesterchen, die bald aus der Schule kommen wird, daß du dich mit den geheimen Künsten der Magie im Stillen eingehend beschäftigst und im Besitz eines wichtigen Geheimnisses bist. Durch besonders glückliche Umstände habest du ein altes Pergament in die Hände bekommen, auf welchem das Mittel angegeben sei, Geister zu beschwören und sie um die Zukunft zu befragen. Es sei dasselbe Mittel, durch welches einst Odysseus die Schatten der im trojanischen Kriege Gefallenen citirt und zum Sprechen bewogen, und durch welches die Hexe von Endor dem Saul sein Schicksal vorher verkündigt. Du seiest zwar geneigt, aus brüderlicher Liebe deine Kunst für deine Geschwister anzuwenden, es sei aber durchaus nöthig, daß Beide das tiefste Stillschweigen darüber zusagten.

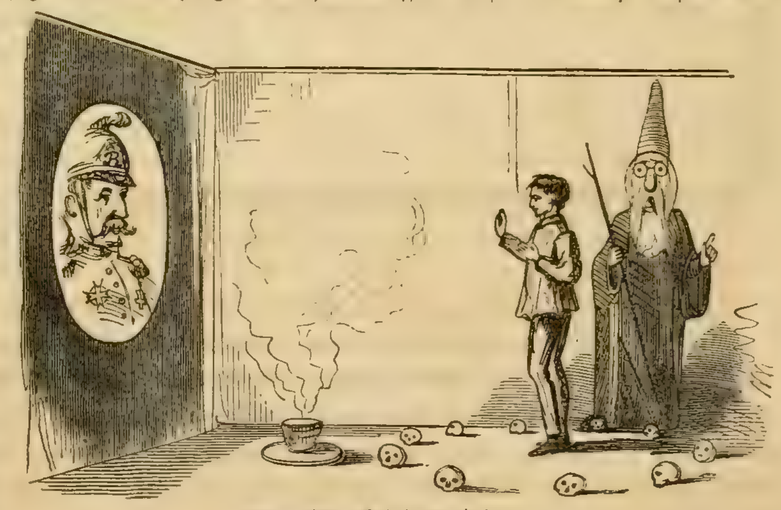


Fig. 198. Geistererscheinung.

Hierauf richtest du mit hoher obrigkeitlicher Erlaubniß von Vater und Mutter eine wenig benützte Kammer für deinen Zweck zu und suchst dir selbe

durch eine Gardine oder eine spanische Wand (AA) in zwei Theile zu theilen. Ist etwa ein Fenster in einer Wand, das nach einem andern Zimmer führt, so ist's noch besser; wenn nicht, so muß in der falschen Wand ein Bilder- oder Spiegelrahmen mit einer Glastafel eingefügt werden. Da der dahinter befindliche Theil des Zimmers völlig finster sein muß, außerdem aber dicht hinter die Glasscheibe ein großer Spiegel (B) in einem Winkel von 45 Grad angebracht wird, so sieht die Glasscheibe täuschend einem Spiegel ähnlich. Dies ist der berühmte Zauberspiegel, angefertigt nach der Angabe des mächtigen babylonischen Hexenmeisters Nabobonassar. Auf eine Anzahl hellfarbige Feldsteine von Kopfgröße machst du mit schwarzer Farbe in der Weise dunkle Flecken, daß sie aussehen wie Todtenköpfe, und dir selbst fertigst du aus einem Betttuch ein Zauberhemd, hängst allerlei Papierstreifen mit sonderbaren Schriftzügen daran, bindest dir einen mächtigen Bart aus Werg vor, der bis zum Gürtel reicht, setzest auch wol eine hohe Papiermütze auf, wie ein persischer Derwisch, und bewehrst deine Rechte mit einem Zauberstabe.

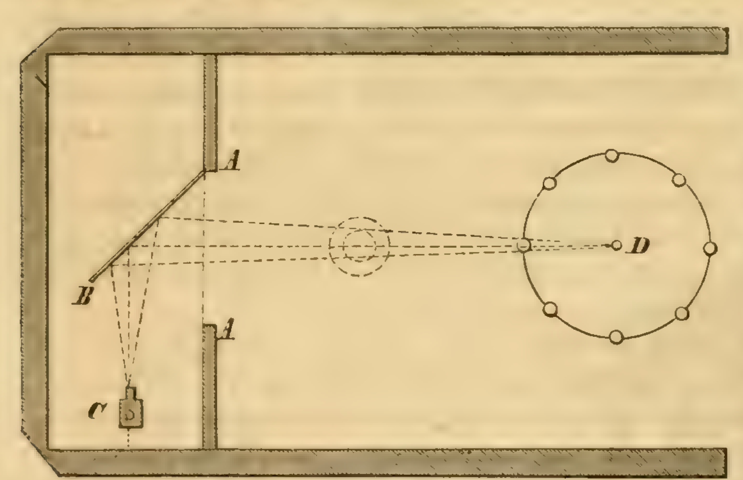
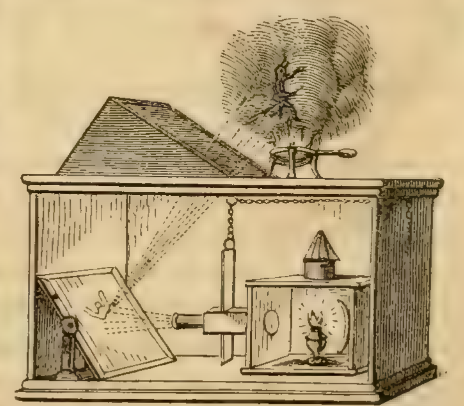


Fig. 199. Erklärung der Geistererscheinung.

Hinter den Vorhang (AA) hast du deinen guten Freund mit der Zauberlaterne (C) versteckt. Ihr Beide habt das Ding vorher natürlich erst einmal probirt, damit ihr bei eurer Vorstellung nicht durchfallt. Er hat die Laterne so gerichtet, daß ihr Bild genau auf die Mitte des schrägen Spiegels fällt. Letzterer strahlt es dann durch die Glasscheibe in's Zimmer, so daß es scheint, als entstände es in dem scheinbaren Spiegel, d. h. der Glasscheibe. Nach Photographien hast du das Gesicht deines Bruders und deiner Schwester möglichst genau auf Glasstreifen nachgemalt und dann in der Weise verändert, wie dir es eben passend erschien. Willst du deinem Brüderchen prophezeien, daß er Husarenmajor werde, so malst du ihm einen Schnurrbart unter die Nase, eine Uniform mit Orden und sonstigem Zubehör. Gut ist es, wenn du die ganzen Glasstreifen schwarz anstreichst oder mit dunkelm, undurchsichtigem Papier überklebst und nur diejenige Stelle ausradirst, in welche das Bild hineingezeichnet werden soll. Hierauf forderst du die Betreffenden auf, dir in das Zaubergemach zu folgen. Alle Lichter sind verboten und größtes Schweigen nöthig, damit nicht der Zauber gesprengt wird und das fürchterlichste Unglück entsteht. Du trägst ein Kohlenbecken mit glühenden Kohlen und stellst es unweit des Scheinspiegels an

den Boden und bläsest die Glut etwas an, damit ein schwacher Dämmerschein entsteht. Hierauf stellst du deinen Bruder auf einen Punkt genau dem Spiegel gegenüber und legst um ihn herum den Kreis aus Todtenköpfen, vielleicht auch einige alte Waffen, eine Sanduhr, oder was sonst an alterthümlichen Schnurrpfeifereien aufzutreiben ist, und murmelst allerlei unverständliches Zeug in den Wergbart. Hast du ein altes Buch in Schweinsleder gebunden, vielleicht gar mit Mönchsschrift, so ist es noch besser. Du schlägst es auf und liesest scheinbar darin. Hierauf streuest du etwas Kampherpulver und Weihrauch auf die Kohlen, so daß der aufsteigende helle Rauch den Spiegel umwallt, und sprichst endlich die Beschwörungsformel aus: „Hokus pokus filiar, ataba ratabara!“ Soll nun zuerst ein Geist erscheinen, so öffnet auf das gesprochene Losungswort dein Gehülfe den Deckel vor der Zauberlaterne und läßt das Gespenst im Spiegel sichtbar werden. Hierauf forderst du von dem Geiste, daß er deinem Bruder und deiner Schwester zeigen solle, welche Zukunft ihnen bevorstände. Der Geist verschwindet und statt seiner kommt der stattliche Husarenmajor zum Vorschein, ganz mit deines Bruders Gesicht. Hierdurch ist dein Schwesterchen kühn geworden und wagt sich auch auf dein Verlangen in den Zauberkreis hinein. Sie hofft vielleicht, daß sie sich als künftige vornehme Dame erblicken werde, im Fall sie etwa ein klein wenig Eitelkeit haben sollte. Sie blickt erwartungsvoll nach dem Spiegel; ein heller Schein wird sichtbar, ein undeutliches Bild zeigt sich, es wird allmälig klarer, je nachdem der Gehülfe die Linsengläser richtig einstellt, — jetzt schaut das riesengroße Antlitz einer alten Jungfer mit mächtiger Brille dem armen getäuschten Schwesterchen unwillig entgegen — allgemeines Gelächter der Zuschauer erschallt — ein Donnerschlag geschieht — denn der Gefährte hat mit einem Hammer auf ein Faß geschlagen oder ein großes Blech tüchtig gerüttelt; das Bild ist verschwunden und zur Strafe für das gebrochene Schweigen steht das ganze Publikum in pechschwarzer Finsterniß.

Du hast nun genau kennen gelernt, wie man ehedem abergläubischen Leuten wirklich geisterhafte Gestalten erscheinen lassen konnte; heutzutage, wo jedes Kind die Zauberlaterne und die Wirkung der Spiegel kennt, ist eine solche Täuschung nur im Scherze noch möglich und die Hexenmeister von Profession müssen sich mit Tischklopfen, Psychographen und ähnlichen neuern Erfindungen behelfen.


Fig. 200. Andere Art von Geistererscheinung.

Will man das Erscheinen von Geistern einfacher machen, so versteckt man die Zauberlaterne in einen Kasten, aus welchem durch eine Oeffnung in der Decke ein schräg im Innern stehender Spiegel das Laternenbild zum Vorschein bringt, sobald man das verdeckte Loch öffnet. Ein wenig davor steht ein Kohlenbecken und in dem Rauche, den man durch Kampherpulver und Weihrauch erzeugt, wird die Geistergestalt sichtbar.

Es versteht sich von selbst, daß man dergleichen Spiel nie benutzen darf, um irgend Jemand zu erschrecken oder etwa um kleinere Geschwister fürchten zu machen — sondern daß man es nur da zum Besten giebt, wo es sich um einen lustigen Scherz und um allgemeine Heiterkeit handelt. Die Erklärung giebt der Zaubermeister seinen Gästen nachträglich gratis zum Besten, sobald er den Bart abgebunden hat.

Luftbilder.

[433.] Wenn du durch ein besonderes Glück etwa in den Besitz eines Hohlspiegels gekommen sein solltest, so kannst du mit seiner Hülfe dir eine ganz überraschende Erscheinung verschaffen. Hohlspiegel haben schon in alten Zeiten besondern Ruf genossen; mit ihrer Hülfe gelang es dem berühmten Mathematiker Archimedes, die feindlichen Schiffe in Brand zu stecken, welche seine Vaterstadt Syrakusa belagerten, denn ein Hohlspiegel hat in seiner Wirkungsweise viel Aehnlichkeit mit doppeltgewölbten Linsen, nur daß er die Lichtstrahlen in bestimmten Winkeln nach vorn lenkt, während Linsengläser dieselben durch sich hindurchgehen lassen. Man muß deshalb beim Aufhängen eines Hohlspiegels ähnliche Vorsicht beobachten, wie bei rundgeschliffenen Glassachen, die zu Brenngläsern werden können. Zu dem Kunststück, bei welchem wir unsern Hohlspiegel verwenden wollen, bedürfen wir stets des hellen Lichtes einer ringsum geschlossenen Lampe, wie solche in der Laterna magica ist. Wir können letztere ohne Weiteres verwenden, sobald wir das Rohr mit den Linsengläsern herausnehmen. Die Lampe (B) wird durch das leere Rohr ihr Licht nach einer bestimmten Stelle hinstrahlen und die anderweitige Umgebung dunkel lassen.

Vor den Hohlspiegel stellen wir eine Bretwand oder einen Rahmen mit schwarzem Zeug überzogen (s. Fig. 201 C). Wir wählen die Entfernung vom Spiegel ungefähr vier- und ein halbmal so weit, als der Durchmesser des letztern beträgt, und bringen in der Wand eine viereckige oder runde Oeffnung an, ziemlich von der Größe des Spiegels; ein wenig unterhalb dieser Oeffnung bringen wir auf der dem Spiegel zugekehrten Seite ein Bretchen an, auf welches wir einen kleinen Gegenstand stellen oder legen können. Stellen wir außen unter die Oeffnung

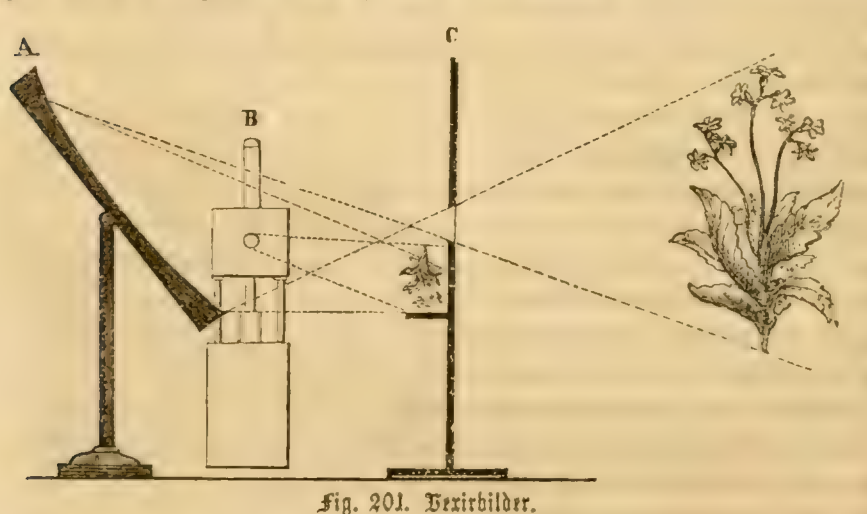


Fig. 201. Vexirbilder.

etwa ein Tischchen und auf dieses eine Vase, die mit ihrem oberen Ende bis dicht an die Oeffnung reicht, stellen dann auf das Bretchen hinter der Oeffnung in verkehrter Stellung einen Blumenstrauß, den wir auch, wenn er zarte Gewächse enthält, noch besser an einem Faden aufhängen können, — so spiegelt sich derselbe in der Weise ab, daß sein Spiegelbild dem Auge des Beschauers in aufrechter Stellung gerade über der Vase erscheint. Nöthig ist es, wie gesagt, daß der Strauß sehr hell beleuchtet wird; am besten wird dies von Künstlern mit Hülfe elektrischen Lichts und durch Anwendung von Gläsern bewirkt, die auf einer Seite flach, auf der andern erhaben gewölbt sind (plankonvexe Linsen, Fig. 201 B.). Ebenso ist es erforderlich, daß der Beschauende an einer bestimmten Stelle gerade vor der Wandöffnung steht, die man bald durch Ausprobiren findet. Dann aber sieht man den Blumenstrauß so täuschend vor sich, gerade in der Vase steckend, daß man sich versucht fühlt, mit den Händen danach zu greifen. Thut man letzteres, so faßt man in die Luft. Wird statt des Blumensträußchens ein Glasgefäß aufgestellt, so erscheint solches, besonders wenn man den Schirm dem Spiegel etwas näher rückt, frei in umgekehrter Lage in der Luft schwebend. Gießt Jemand, hinter dem Schirm stehend, einen Strahl Wasser in das Gefäß (noch schöner Quecksilber), so bemerkt der Beschauende zu seinem Erstaunen am Luftbilde den Wasserstrahl von unten nach oben fließen und das Wasser sich oben im Glase sammeln, ohne herauszulaufen.

Künstlicher Regenbogen.

[434.] Eine Glasstange von klarem, reinen Glas, etwa einen Finger lang oder länger, im Durchschnitt dreieckig, also mit drei glatten, ebenen Längsseiten versehen, nennt man gewöhnlich ein dreiseitiges Glasprisma. Bist du im Besitz eines solchen Glasstückchens und siehst durch dasselbe, so erscheinen deinem Auge alle Dinge mit schönen Regenbogenfarben eingefaßt. Den prächtigsten Anblick kannst du dir aber verschaffen, wenn sich in dem Fensterladen eines Zimmers ein Loch befindet, in welches das Glasprisma eingepaßt werden kann. Alle andern Oeffnungen des geschlossenen Ladens verstopft man dann sorgfältig, so daß nirgends ein Lichtstrahl hindurch kann und das Zimmer völlig finster ist; das Prisma aber stellt man so, daß ein heller Sonnenstrahl hindurchfällt. An der gegenüberliegenden Wand wird ein prachtvolles Stück von einem Regenbogen erscheinen. Du kannst bei dieser Gelegenheit auch genau ausmessen, wie sich die Breite der einzelnen Farbenstreifen zu einander verhält. Theilst du den ganzen Regenbogen etwa in 50 Theile, so kommen auf das Violet 11 Theile, auf Dunkelblau 6, Hellblau 8, Grün 8, Gelb 7, Orange 4 und Roth 6.

[435.] Hast du aber kein solches Glasprisma, so kannst du dir auf leichte Weise wenigstens annäherungsweise ein solches selbst machen. Du nimmst zwei klare Glasstreifen, wie du solche bei der Zauberlaterne gebrauchst, erwärmst einen Klumpen Wachs und drückst die beiden Glasstreifen unter demselben Winkel daran, wie die Seiten des Prisma zu einander stehen, nämlich so, daß sie ein gleichseitiges Dreieck umschließen, wenn die offene Seite auch ausgefüllt wäre.

Dabei achtest du darauf, daß ihre Kanten möglichst dicht an einander stoßen, so daß du etwas Wasser hineintröpfeln kannst, ohne daß es durchfließt. Fällt der Sonnenstrahl durch das Wasser, so wirst du auch ein Pröbchen vom Regenbogen sehen können. Auch Wasserflaschen und Trinkgläser mit Wasser zeigen unter günstigen Umständen schönfarbige Ringe. — Ein Glaskegel (Zuckerhutform), mit der Spitze in ein Loch des verschlossenen Fensterladens gesteckt und den Sonnenstrahl hindurch geleitet, giebt einen vollständigen siebenfarbigen Kreis an der Wand. Fängt man das bunte Licht, welches durch das Prisma [436.] im Fensterladen dringt, mit einem Facettglase (siehe S. 179) auf, so erscheint das Zimmer mit den prächtigsten Edelsteinen tapezirt, und läßt man den aus dem Prisma kommenden Lichtstrahl wagerecht über ein mit Branntwein gefülltes Glas fallen, das zwei Fuß vom Prisma entfernt steht, so hat man an der Wand die Erscheinung eines künstlichen Nordlichtes.

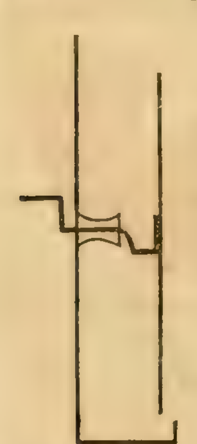

Fig. 202. Wohlfeiles Prisma.

Der Farbenkreisel.

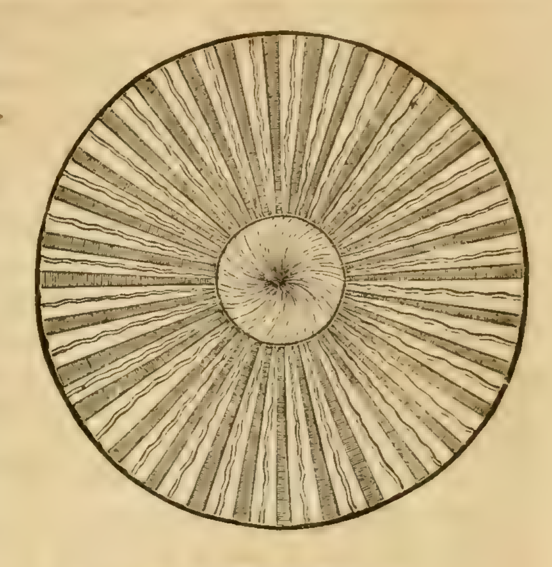
[437.] Bemalst du die Oberseite deines Kreises mit Streifen, die vom Mittelpunkte nach dem Rande hin gehen, so kannst du mancherlei interessante Dinge zu sehen bekommen, je nachdem du die Farben wählst. Da es sich auf das Kreiselholz mit den Farben deines Tuschkastens nicht gut malen läßt, so führst du die Zeichnungen auf einem runden Stückchen weißen Papiers aus und klebst dies dann auf den Kreisel. Bringst du gelbe und blaue Striche in gleicher Abwechselung an und lässest den Kreisel tanzen, so erscheint er weder gelb noch blau, sondern grün; machst du die Striche gelb und roth, so erscheint er orange, machst du sie blau und roth, so sieht er violet aus. Würdest du die Streifen in derselben Weise auf einander folgen lassen, wie das Regenbogenbild beim Prisma sie zeigt, und könntest du die Farben auch so leuchtend und schön herstellen, so würdest du die Oberfläche des kleinen Tänzers weiß blinken sehen. Da aber selbst unsre schönsten Farben doch die Pracht der Regenbogenfarben nicht erreichen, so sieht er in solchem Falle nur grau aus.

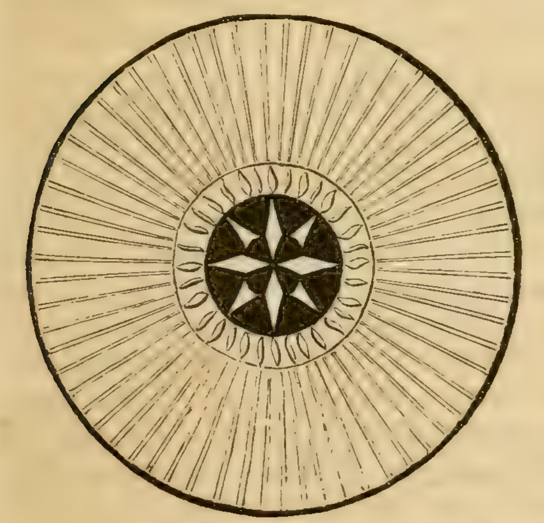
Das chinesische Feuerwerk ohne Pulver.

[438.] Willst du in deinem Puppentheater eine besondere Prachtscene aufführen, oder den Geburtstag der Mama durch ein brillantes Buntfeuerwerk verherrlichen, so verschaffe dir zunächst ein flaches Kästchen, das keine Decke und auch nur drei Seitenwände zu haben braucht. Du stellst es auf die schmale Seite und bringst in der Mitte der Hinterwand ein Röllchen mit durchgehendem Loche an, wie bei der Wunderscheibe (s. Seite 170). Vorn an die offene Seite klebst du ein dünnes Papier, auf welches in Schwarz


Fig. 203. Seitendurchschnitt des chinesischen Feuerwerks.

und Gelb eine große Sonne gemalt ist. Du bestreichst nachher das Papier mit etwas Schweinefett; es wird dann ganz durchsichtig werden. Diese Sonnenscheibe bleibt fest stehen, hinter ihr aber wird eine zweite Scheibe angebracht, die sich drehen läßt. In ihrer Mitte ist ein Draht befestigt, derselbe ist in doppeltem Winkel gebogen, geht durch das Loch im Röllchen und hat hinter dem Kasten eine Kurbel zum Umdrehen. Die Scheibe ist aus dünner Pappe oder undurchsichtigem, steifem Papier. Von ihrem Mittelpunkt aus läßt man nach dem Umfange hin bogenförmige Streifen stehen und schneidet die Zwischenräume heraus. Vor letztere klebt man dünnes Papier, malt einen Streifen gelb, den zweiten blau, den dritten läßt man weiß, der vierte wird roth, der folgende wieder gelb u. s. w. und bringt





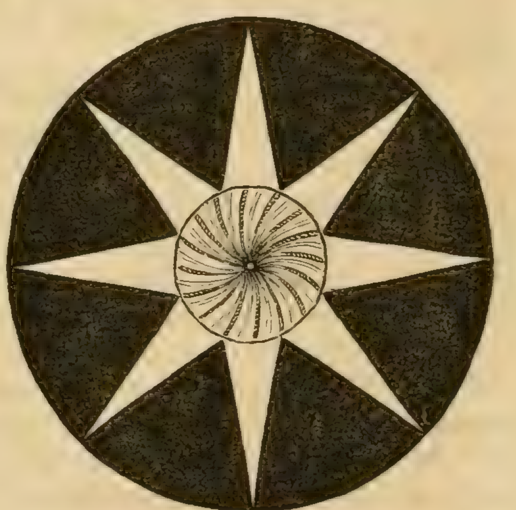


Fig. 204—206. Scheiben zum chinesischen Feuerwerk.

schließlich hinter der Drehscheibe ein paar Lichtchen an, welche die ganze Farbenpracht den Zuschauern bemerklich machen. Wird dann die Farbenscheibe durch Umdrehen in Bewegung gesetzt, so kreuzen sich ihre bunten gebogenen Strahlen mit den gelben ruhenden Strahlen der vorderen Sonne und geben dem Ganzen [439.] ganz das Ansehn eines Buntfeuerwerks, das vom Mittelpunkte aus nach allen Seiten auseinander sprüht.

Man richtet sich auch wol kleine runde Glasscheiben in ähnlicher Weise zum Drehen ein und läßt sie durch die Zauberlaterne erleuchten. Die farbigen

Bilder geben dann mit ihren Bewegungen und ihren Formenveränderungen einen wundervollen Anblick. Dergleichen Scheiben pflegt man auch wol Chromatropen zu nennen.

Seifenblasen.

[440.] Wer hätte nicht als Kind Seifenblasen gemacht und sie steigen lassen? Nichts ist auch leichter und einfacher als dies; bedarf es doch weiter nichts, als ein Näpfchen mit etwas Seifenwasser und eine Thonpfeife, die einen Pfennig kostet; ja wer selbst diese nicht hat, hilft sich mit einem Strohhalm, den er am untern Ende in vier Theile spaltet und die Stückchen etwas zurückbiegt, so daß sie ein Kreuz bilden.

Es hat auch schon mancher Erwachsene Seifenblasen gemacht, nicht blos des Vergnügens wegen, sondern auch um die verschiedenen Regenbogenfarben zu studiren, die sich auf ihnen zeigen. Besonders beschäftigte sich der berühmte Naturforscher Newton damit. Die Blasen, welche man in freier Luft steigen läßt, eignen sich weniger gut zu dergleichen Beobachtungen, sie fliegen davon und platzen bald entzwei. Länger hält sich schon eine Seifenblase, wenn man sie unter einem geräumigen Glase fertig bläst. Man sieht dann die verschiedenen Farben des Regenbogens, von dem obersten Punkte der Blase beginnend, nach allen Seiten herablaufen. Zuletzt zeigt sich auf dem Gipfel ein schwarzer Punkt und die Blase zerplatzt.

Noch länger halten sich Seifenblasen in einem Glase, wenn man in folgender Weise verfährt: Man löst etwas Seife in reinem Regen- oder Schneewasser (destillirtem Wasser) auf, indem man beides in ein Arzneiglas füllt und bei mäßiger Hitze erwärmt. Allmälig steigert man die Wärme, bis das Wasser anfängt zu kochen. Es läßt sich dies leicht dadurch bewerkstelligen, daß man das Glas in einen Topf mit Wasser hängt, der zum Kochen gebracht werden soll. Man bindet es mit dem Halse an ein Stäbchen Holz und legt dieses oben quer über den Topf. Beginnt das Seifenwasser im Glase zu sieden (man hat nur etwa ein Viertheil der Flasche damit gefüllt), so nimmt man das Glas weg und stöpselt es fest zu. Um alles Eindringen der Luft zu verhindern, siegelt man den Kork zu. Nachdem das Glas völlig erkaltet ist, kann man durch Schütteln des Wassers sehr hübsche Seifenblasen erzeugen und an diesen die Farbenveränderungen sehr gut verfolgen, da sie mitunter sogar tagelang stehen bleiben, ehe sie platzen.

[441.] Im Winter kann man die Seifenblasen auch gefrieren lassen und auf ihrer Oberfläche Schneeflocken entstehen sehen. Man läßt das Seifenwasser zu diesem Zwecke möglichst kalt werden, so daß es anfängt am Rande kleine Eiskrystalle anzusetzen; dann erst taucht man den zerschlitzten Strohhalm oder die Thonpfeife ein und erzeugt durch langsames Blasen eine möglichst große Blase. Auf der Oberfläche derselben erscheinen bald darauf winzige Sternchen und ähnliche wunderzierliche Figuren, welche zunächst auf der Kugel noch hin- und herspazieren, bis letztere selbst gefroren ist. Entweder läßt man die Blase

auf der Pfeife selbst gefrieren, oder legt sie behutsam an einen kalten, trocknen Gegenstand, an welchen sie sich anhängt.

Regenbogen auf Glas und Wasser.

[442.] Sobald die Luft zwischen festeren Körpern in sehr dünne Schichten zerlegt ist, erzeugen sich ebenso hübsche Regenbogenfarben wie bei der Regenwolke oder dem Glasprisma. Dünne Glaskugeln, welche der Glasbläser in ähnlicher Weise hergestellt hat, wie wir es mit den Seifenblasen thun, haben ebenfalls den siebenfarbigen Schimmer.

Wir nehmen zwei ganz ebene, helle Glasstreifen, wie solche bei der Zauberlaterne zum Anfertigen der Figuren gebraucht werden. Den Rand an einem Ende derselben überziehen wir etwa einen Viertelzoll breit mit einem dünnen Blättchen Klebegold, legen dann die Glasstreifen so aufeinander, daß das Goldblättchen zwischen beide zu liegen kommt, und drücken dann beide Gläser dicht an einander. Sofort werden farbige Streifen regenbogenartig sichtbar werden. Haben wir zwei runde Glastafeln zu unserm Versuche verwendet, so treten kreisförmige Regenbogen auf.

Alte Fensterscheiben von schlechtem Glas, das der Witterung nicht gut widersteht, bekommen durch Hitze und Kälte, Regen und Sonnenschein an ihrer Oberfläche zahllose sehr feine Ritze, durch welche schillernde Regenbogenfarben entstehen, ähnlich der hübschen Perlmutter, die auch aus sehr feinen Blättchen (Kalk) zusammengesetzt ist.

Gießt man einen Tropfen Terpentinöl auf ein Becken mit Wasser, so breitet sich derselbe auf der Oberfläche so dünn aus, daß Regenbogenfarben entstehen.

Der veränderliche Papierschnitzel.

[443.] Lege einen schmalen Schnitzel von grauem auf hellgrünes Papier und siehe ein Weilchen unverwandt darauf, so wird er dir nicht mehr grau, sondern röthlich erscheinen. Legst du ihn aber auf hellrothes Papier, so sieht er grünlich aus. Auf blauem Papier wird er in's Orangegelbe schimmern und auf gelbem Papier liegend wird er einen deutlichen Schein in's Blaue zeigen. Wird unserm Auge längere Zeit hindurch nur eine einzige Farbe geboten, so verlangt es unwillkürlich auch nach der andern. Findet es dann eine etwas dunkle Stelle in der Nähe, so gewinnt letztere stets das Ansehn der noch fehlenden Farben in der angegebenen Weise.

Farbige Schatten.

[444.] Wenn Kinder ein Stückchen buntes Glas finden, so machen sie sich ein Vergnügen daraus, hindurchzuschauen und zu sehen, wie sich die verschiedenen Dinge auf diese Weise ausnehmen. Ist das Glasstückchen gelb, so sieht die ganze Gegend aus, als sei großer Festtag und Jedermann hätte illuminirt.

Durch rothes Glas gewinnt die Landschaft das Aussehen, als stünde Alles im Feuer oder es sei etwa ein Vulkan in der Nähe. Blaues und grünes Glas lassen alle Leute erscheinen, als seien sie sterbenskrank u. s. w.

Klebst du nun auf ein Stückchen rothes Glas in der Mitte ein klein wenig Papier und lässest die Sonne hindurch scheinen, so daß der Schatten davon an einer hellen Wand sichtbar wird, so wird der Schatten des Papierstückchens auch einen grünlichen Schimmer zeigen, bei grünem Glas einen rothen Schein, bei gelbem Glas einen bläulichen und bei blauem Glas einen gelben.

Schatten im Zwielicht.

[445.] Zur Zeit der Abenddämmerung, wenn das Tageslicht mit der hereinbrechenden Finsterniß im Kampfe liegt, magst du aus dem Streit von Tag und Nacht einen Vortheil für dich ziehen. Du hast bereits die Lampe oder die Kerze angezündet und bist vielleicht im Begriff, die Vorhänge zu schließen; rechts steht die Kerze auf dem Tische, links strömt der verglimmende Schein der Dämmerung herein. Auf dem Tische liegt ein Bogen weißes Papier, du hältst den Finger auf denselben, meinetwegen auch einen Bleistift oder sonst einen Gegenstand, und siehe: du bemerkst zweierlei Schatten: einen, welchen das Tageslicht verursacht und welcher nach dem Zimmer hinfällt, den zweiten, welchen die Kerze hervorruft und der seine Richtung nach dem Fenster hin hat. Das Tageslicht hat jetzt einen bläulichen Schein, der Schatten nach dem Fenster hin erscheint, je länger du darauf siehst, desto kräftiger hellblau; der zweite Schatten, nach dem Kerzenlichte zu, sieht orangefarben aus.

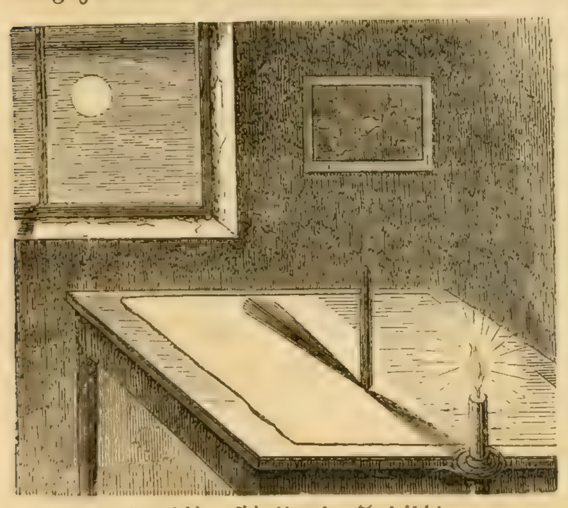


Fig. 207. Schatten im Zwielicht.

Sehr hübsch zeigen sich jene farbigen doppelten Schatten auch bei Mondschein und Lampenlicht, wenn man den beobachteten Körper so zwischen beide rückt, daß die Schatten ziemlich von gleicher Kräftigkeit erscheinen.

Bunte Doppelschatten.

[446.] Bist du vielleicht im Besitz eines kreisrunden bunten Glasstückchens, so kannst du leicht mit einem gewöhnlichen Pfriemen oder Spießbohrer ein Loch in der Mitte hindurchbohren, wenn du die Spitze des Instrumentes in Terpentinöl eintauchst. Umspannst du dann die Glasscheibe so mit Daumen und Zeigefinger, daß letztere einen Rahmen bilden, und läßt den Sonnenstrahl oder bei Abend das Lampenlicht hindurchfallen, so wirst du an der Wand einen doppelten zweifarbigen Schatten bemerken. Ist das Glas roth, so erscheint die durchbohrte

Mitte grün und umgekehrt; hast du blaues Glas, so sieht die Mitte gelblich aus, bei gelbem Glase dagegen blau, bei violettem aber spielt sie in's Orange.

[447.] Lässest du den Sonnenstrahl durch ein Glasgefäß fallen, in welchem eine mit schwefelsaurem Indigo gefärbte Flüssigkeit sich befindet, so zeigen sich die zwei Sonnenbilder: ein rothes und ein blaues. Nimmst du statt der Indigolösung eine Lösung von Chromalaun, so erscheinen ein rothes und ein grünes Sonnenbild.

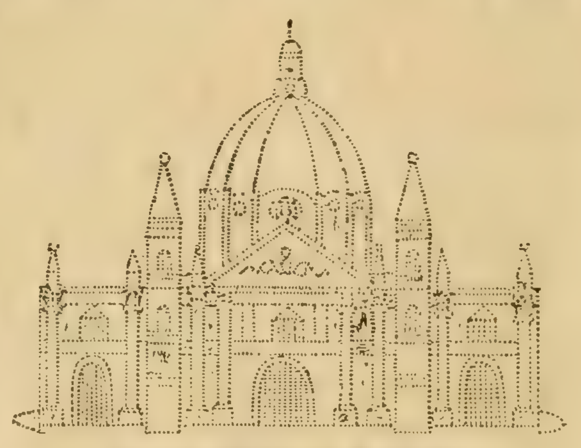


Fig. 208. Schloss zum Durchstechen.

Kleine Illuminationen.

[448.] Schon der kleine Fritz, der erst drei Jahre alt ist, aber etwas Handgeschick besitzt, weiß sich eine Illumination zu veranstalten. Sein älterer Bruder Adolph, ein geübter Zeichner, entwirft ihm mit dem Bleistift die Umrisse eines Palastes oder einer Kirche mit hoher Thurmkuppel, dann einen Springbrunnen mit schönen Wasserstrahlen, einen Schwan mit geschwungenem Halse u. dgl. mehr. Fritzchen erbittet sich darauf von der Mutter eine Stopfnadel und sticht mit dieser auf denjenigen Stellen entlang, welche besonders hell leuchten sollen, starke Löcher, während er bei den übrigen, die schwächer schimmern sollen, eine feinere Nähnadel anwendet. Dabei achtet er besonders darauf, daß die Stiche genau gleichweit von einander entfernt stehen und gleich groß werden. Damit die Nadel nicht zu tief fährt und ihm das Papier zerreißt, legt er das Blatt auf das Nadelkissen. Ist Alles durchgestochen, so wird das Blatt vor das Licht gestellt und der kleine Tausendkünstler freut sich über das gelungene Werk seiner Hände, so sehr er es vermag.

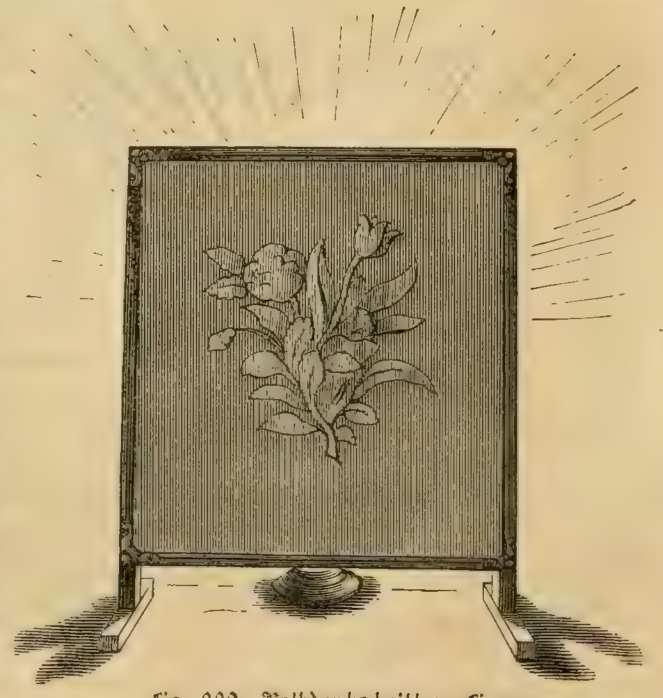


Fig. 209. Halbdurchschnittene Figuren.

Halbdurchschnittene Figuren. (Abbildung siehe S. 195.)

[449.] Adolph will seinem Brüderchen in den Illuminationskünsten nicht nachstehen. Fritz hat zum Geburtstag der Mutter den Namenszug derselben ausgestochen, ringsum einen Blumenkranz, und Adolph beschließt für den Festtag einen brillanten Lichtschirm zu fabriziren. Den Schnitt zu einem solchen hat er sich zu verschaffen gewußt und mit Hülfe von Pauspapier auch eine nette Guirlande ringsum auf denselben gezeichnet. Nachdem er die Blumen und Blätter in kräftigen Farben ausgemalt, legt er den noch aus einem flachen Stück bestehenden Lampenschirm auf ein Bret von weichem Holz, schärft die Spitze seines Federmessers besonders gut an und schneidet diejenigen Stellen der Figuren durch, welche die Lichtseiten begrenzen. Natürlich richtet er es stets so ein, daß keine Figur herausfällt oder zu lose hängt; ebenso hütet er sich, an zarten Stellen mit dem Messer zu ziehen, sondern drückt die Schneide durch und setzt den Daumennagel oder Zeigefinger der linken Hand immer dicht hinter das Messer, um alles Zerren und Zerreißen der Figuren zu vermeiden. Ist alles Nöthige durchschnitten, so achtet er darauf, daß beim Biegen des Papiers die Schnitte ein wenig klaffen, und hilft nach, wo's etwa noch fehlt. Die Rückseite überzieht er dann mit einem geeigneten farbigen Seidenpapier, welches schön durchleuchtet, biegt dann den Schirm zusammen und leimt die beiden Enden zur nöthigen Rundung zusammen. Das Licht schimmert durch die Schnitte und beleuchtet die Figuren, so daß sie aussehen, als seien sie in erhabener Arbeit ausgeführt worden.



Fig. 210. Hexentanz (vor der Gardine).

Todtentanz und Hexentanz.

[450.] Zwischen der Stube und dem Alkoven ist eine Glasthür mit großen Scheiben und einem dünnen weißen Gazevorhange. Diesen benutzt Wilhelm, um heute Abend, da große Gesellschaft ist, eine Vorstellung aus der Geisterwelt zum Besten zu geben. Er hat seinen Freund Anton mit in's Geheimniß gezogen und Beide haben sich daran gesetzt, um eine Anzahl Schattenbilder anzufertigen.

Alle Schattenbilder können zweierlei Art sein: entweder läßt man den Grund dunkel erscheinen und die Figuren hell, oder den Grund hell und die Figuren darauf dunkel. Die beiden Freunde hatten die erstere Methode gewählt. Sie nahmen einen Bogen blaue Pappe, wie sie solche zu ihren Bücherumschlägen benutzten, und zeichneten darauf die Figur einer Hexe, die auf dem Besen reitet; auf ein zweites Stück ein Todtengerippe, auf ein drittes ein Gesicht, auf ein anderes ein Wildschwein u. s. f.; ja anfänglich hatten sie sogar vor, die sämmtlichen Schreckgestalten nachzubilden, die in der Wolfsschluchtscene des Freischütz zum Vorschein kommen, wenn nur das Papier gereicht hätte. Am Vorhange ließen sie eine Stelle frei, das Uebrige verhängten sie mit dunkeln Zeugen. Als nun die berüchtigte Geisterstunde herangekommen war,


Fig. 211. Hinter dem Vorhange.

ersuchten sie die geehrten Versammelten, sich einige Augenblicke im Finstern zu gedulden; jeder der Zauberkünstler erbat sich zwei von den vorhandenen brennenden Kerzen und verschwand damit im Kabinet. Einige Sekunden herrschte feierliches Dunkel und Schweigen, darauf hörte man zwölf Schläge, wie von einer fernen Thurmglocke und dazwischen den Ruf eines Käuzchens, auf den sich Anton einstudirt hatte. Sofort erschien auf der durchsichtigen Gardine ein weißes Todtengerippe, langsam aus dem Boden heraussteigend. Zunächst war es klein, als sei es entfernt, allmälig wuchs es aber größer und größer und schien deshalb näher zu kommen. Kurz darauf zeigte sich ein zweites Gerippe in der Ferne und kam ebenfalls etwas näher, und so kamen noch zwei herzu und hielten einen geisterhaften Tanz, wurden klein und groß, hüpften bald links und bald rechts, zogen sich nach der Ferne zurück und kamen in die Nähe. Wer Lust hatte sich zu fürchten, konnte es thun nach Belieben.


Fig. 212. Schattenbild-Porträt.



Fig. 213 und 214. Schattenbilder-Porträts.

Und doch hatten die Tausendkünstler hinter der Gardine nur eine einzige Figur, welche ruhig aufgehangen verharrte. Alle Veränderungen brachten sie nur durch die Lichter hervor. Jedes Licht wirft seinen besonderen Schein und erzeugt seinen besonderen Schatten. Zwei Lichte geben deshalb auch zwei Figuren, vier Lichte vier u. s. w. Je näher das Licht der ausgeschnittenen Figur gerückt wird, desto größer und näher erscheint dieselbe; je weiter weg das Licht gehalten wird, desto mehr schrumpft auch die Erscheinung zusammen. Die beiden Künstler hatten sich vorher gut einstudirt und verstanden es, die Lichte so hin und her, vorwärts und rückwärts, hinauf und hinab zu schwenken, daß es genau so aussah, als führten die Todten einen schauerlichen Tanz aus. — Kaum waren dieselben zur Ruhe, so kamen die Hexen an ihre Stelle, dann die Wildschweine u. s. f. Die Figuren 213 und 214 zeigen dir jedesmal links das Papierstück, rechts die größeren Schatten.



Fig. 215—218. Figuren zum Schattenspiel.

Chinesisches Schattenspiel und Deckenspringer.

[451.] Wollen wir uns ein Schattenspiel mit hellem Hintergrunde und dunkeln Figuren herstellen, so können wir eine größere Mannichfaltigkeit der Erscheinungen herbeiführen. Wir können entweder das Alkovenfenster als Schaubühne benutzen oder richten uns in Ermangelung dieses Vortheils einen viereckigen Rahmen zu, vielleicht vier Fuß lang und zwei Fuß hoch, den wir mit Papier überziehen. Wir wählen uns ein bestimmtes Stück, das wir zur Aufführung bringen wollen, vielleicht eins der Mährchen. Nach diesem richten wir die Dekorationen und die Personen ein. Die Landschaften, Zimmer u. s. w., auf denen die Handlungen vor sich gehen sollen, malen wir auf das Papier des Rahmens; natürlich müssen wir dann für jede andre Scene auch ein andres Papier aufziehen. Die Figuren schneiden wir dann aus undurchsichtigem, starkem Papier oder aus dünner Pappe aus und versehen die Glieder mit Gelenken. Dann bringen wir dünne Drähte an den beweglichen Theilen an, die unten in einem Ringe enden. In die Ringe stecken wir die Finger der rechten Hand. Ein andrer Draht hält den Körper der Figur und diesen faßt die linke Hand. Da die Drähte von der Figur selbst verdeckt werden und dünn sind, so werfen sie keinen Schatten, bleiben deshalb den Zuschauern unsichtbar und die Schatten scheinen sich selbstthätig zu bewegen.



Fig. 219. Deckenspringer.

Je kräftiger das Licht ist, welches wir hinter dem Schirm aufstellen, desto schärfer und schöner werden auch die Schattenfiguren an dem Papier des Schir-

mes erscheinen. Die Pappenfiguren halten wir natürlich zwischen das Licht und den Schirm; je näher an das Papier, desto kleiner werden die Schatten; je weiter von letzterem entfernt und je näher deshalb dem Lichte, desto größer sehen sie aus. Bewegen wir eine Figur im Bogen über das Licht, so sieht es aus, als ob dieselbe nach der Decke springe und dort verschwinde. Die Figuren können wir auch so einrichten, daß einzelne ihrer Theile ganz abgenommen werden können, z. B. der Hut, Geräthschaften u. dgl. Sollen sie Sachen tragen, so bringt man an der Hand ein Drahthäkchen an u. s. w. Ein erfinderischer Kopf wird Mittel genug auffinden, um die zahlreichsten Veränderungen und lustigsten Scenen auszuführen, und alle Abenteuer des Baron von Münchhausen, alle Schwänke Eulenspiegels und alle Späße des Hanswursts lassen sich ohne Mühe in Scene setzen. Will man dieselbe Figur vervielfältigen, so können auch hier mehrere Lichter in Anwendung kommen, von denen dann jedes wieder seinen besondern Schatten erzeugt.



Fig. 220. Figur aus einem javanischen Schattenspiel.

Dergleichen Schattenspiele sind bei vielen Völkern als Belustigungsmittel üblich und die Chinesen, die sich überhaupt auf Feuerwerks- und Lichtkünste gut verstehen, haben einen besondern Ruf deshalb erhalten. Beistehend ist eine Figur eines Schattenspieles abgebildet, wie sie bei den Bewohnern Java's gebräuchlich; statt der Drähte sind an ihr dünne Hölzchen angebracht.

Statt des Papieres verwendet man bei öffentlichen Vorstellungen, die erwachsene Personen vergnügen sollen, italienische Gaze und überzieht sie mit Kopallack. Ein allerliebstes Schattentheater im Krystallpalast der Londoner Industrie-Ausstellung ward durch Hydrooxygen-Licht erleuchtet und fand allgemeinen Beifall. Da diese Lampe bei ihrem sehr hellen Lichte mehr als 4 Fuß vom Rahmen entfernt sein konnte, so wuchsen die Figuren zu riesiger Größe an, wenn man sie nahe an das Licht zurücktreten ließ.

Es ist schon Mancher vor einem bloßen Schatten tödtlich erschrocken, der kein gutes Gewissen hatte; wieder Einer hat sich vor einem Schatten gefürchtet, weil er abergläubisch war oder sich schreckhaft gewöhnt hatte, — wer zu all' diesem nicht Ursache hat, wird gerade mit Schatten, diesem Stiefbruder des Lichts, unendlich viel Vergnügen haben, besonders wenn er sich die nöthigen Sachen hierzu selbst zurecht macht.

Handschatten.

[452.] Statt sich vor dem Schatten des Abends zu fürchten, benutzen lustige Kinder denselben, um sich einen Spaß zu machen, auch wenn sie nicht gerade Figuren aus Pappe zu einem Schattenspiele sich anfertigen. Die beiden Hände reichen schon aus zu vielerlei drolligen Darstellungen. Häschen, Schwäne, Grenadiere, Esel, Juden, Ochsen und Kameele u. s. w. können an der Wand

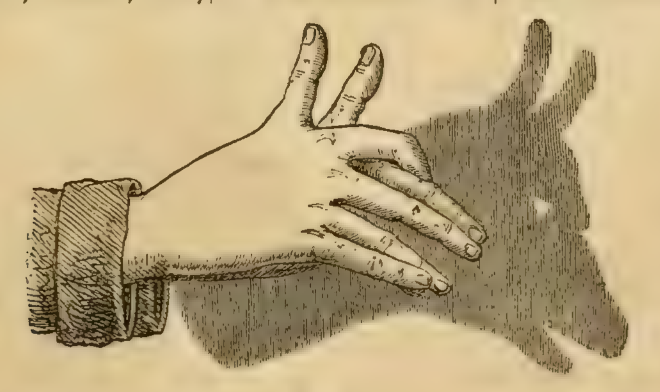


Fig. 223.

erscheinen, wenn man beide Hände in der geeigneten Weise zwischen das Licht und die Wand hält. Beschreiben lassen sich dergleichen Handstellungen schwieriger als abbilden, deshalb haben wir für unsre lustigen Knaben eine Anzahl davon nachfolgend abzeichnen lassen, damit sie dieselben nachahmen können.



Fig. 224—229. Handschatten.

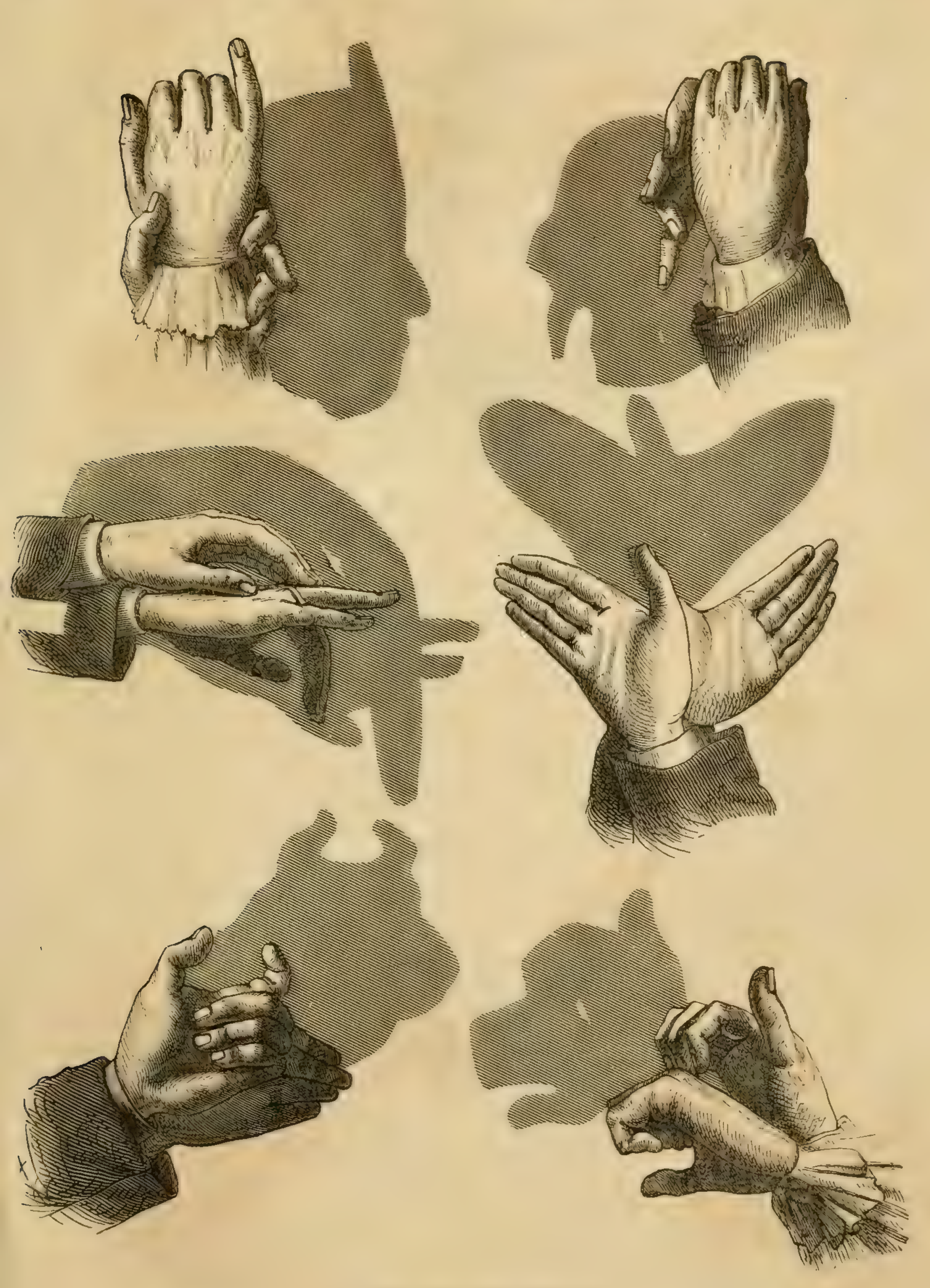


Fig. 230—235. Handschatten.

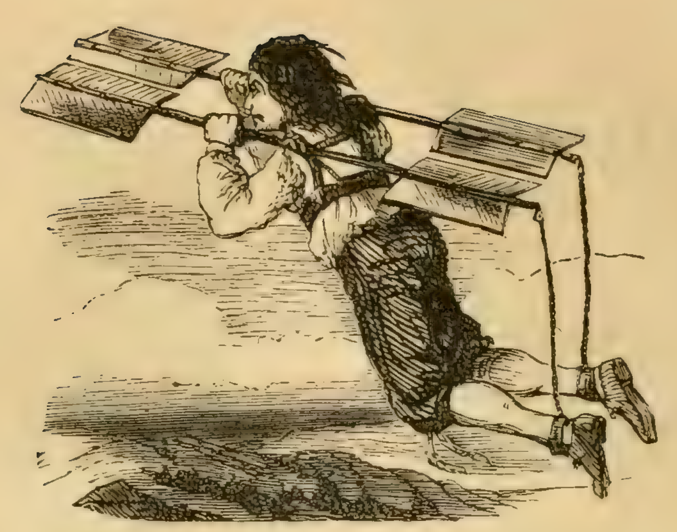


Fig. 236. Eine neue Art Schmetterling.

Luftkünste und Musik.

Die Flucht aus dem Fenster.

[453.] In der Wohnstube befindet sich gerade der Thür gegenüber ein Fenster; da es draußen schön warm ist, stehen die Fensterflügel offen. Du bist eben auch im Begriff, in's Freie zu gehen, willst dir aber noch beim Verlassen des Zimmers mit der Schwester einen Scherz machen, bei welchem die Kräfte der Luft dir in geheimnißvoller Weise beistehen sollen. Du legst ein Blatt Papier auf's Fensterbret und sagst zum Schwesterchen: „Halte deine Hand hoch über das Papier; sobald ich drei gezählt haben werde, schlage zu und halte das Papier fest. Ich will bei „drei" erst die Thür öffnen und wette mit dir, daß ich schneller hinauslaufen, um's Haus herumkommen und das Papier fassen werde, als du es mit der Hand triffst!" Die Schwester wird dir's nicht glauben wollen und auf die Wette eingehen. Jetzt zähle: „Eins! zwei! — und bei „drei!" öffne die Thür mit raschem Zuge. Ehe das Schwesterchen zuschlägt, wird durch den Luftzug des Papier zum Fenster hinausfliegen. Sie wird auf's leere Fensterbret schlagen und du wirst deine Wette gewinnen.

Das zurückkehrende Papier.

[454.] Legst du auf das schräge Schreibpult ein Stückchen Papier, etwa so groß wie ein Thaler, an die tiefste Stelle des Pultes und bläsest dasselbe die schräge Fläche hinauf, so wird es, wenn du tüchtig geblasen hast, wieder zu dir

fliegen und also früher in deine Hände kommen als zu deinem Bruder, der etwa am obern Ende steht. Hast du mit ihm deshalb gewettet, so wirst du gewinnen. Im Scherz kannst du auf das Papier eine Taube malen und sagen: es sei dies eine von den berühmten Brieftauben, die stets wieder zu ihrem Herrn zurückkehrten, wenn sie fortgeschickt würden, oder es sei ein Falke, den du zur Jagd abgerichtet u. s. w.



Fig. 237. Die Schlange auf dem Ofen.

Die tanzende Schlange.

[455.] Aus einem Kartenblatt schneide zunächst eine kreisrunde Scheibe, dann bilde mit der Schere daraus einen Streifen von ziemlich gleicher Breite, indem du der Schraubenwindung folgst bis zur Mitte. Zuletzt läßt du eine kleine Scheibe übrig und knickest dieselbe etwas ein, so daß eine Höhlung entsteht. Am andern Ende schnitzest du einen Schlangenkopf an den Streifen. In ein Bretchen befestigst du senkrecht eine Stricknadel und hängst die Papierschlange mit dem Schwanze an ihrer Spitze auf. Stellst du dein Kunstwerk nun an den Rand des geheizten Ofens, so wird der warme Luftstrom, der am Ofen emporsteigt, die Schlange zum Umdrehen bringen; je lebhafter das Feuer brennt, desto rascher dreht sich auch die Schlange.

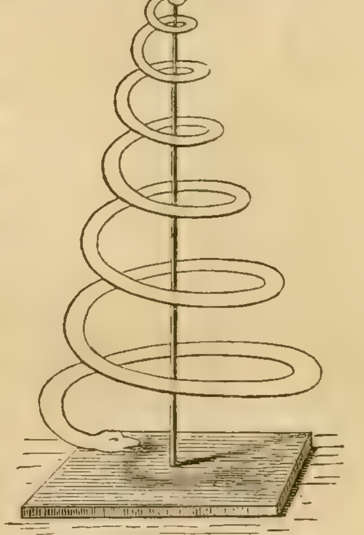


Fig. 238. Dieselbe aufgestellt.

Die Windmühle auf dem Ofen (Fig. 239).

[456.] Durch einen Korkstöpsel bohre der Länge nach ein Loch, etwa eine Bleistiftdicke weit. Oben verschließe dasselbe durch ein Glassplitterchen, das du entweder hineinklemmen oder mit Papier überleimen kannst. Unten magst du in die Oeffnung eine Federspule oder ein Stückchen Schilfrohr passen. Hast du beides nicht, so mache eine kleine Hülse aus Papier von Fingerlänge, die du über dem Bleistift zusammenklebst und dann in den Kork leimst. Steckst du Kork und Hülse auf eine senkrecht stehende Stricknadel, so wird es sich sehr leicht umdrehen, da die Nadelspitze auf Glas läuft. Ringsum stecke 4, 6, 8 oder mehr dünne, gerade Hölzchen in den Kork, an welche du viereckige Stückchen aus Kartenpappe geleimt hast. Diese Flügel stellst du sämmtlich ein wenig schief, alle in derselben Richtung. Setzest du nun deine Windmühle auf den geheizten Ofen, so wird sie sich umdrehen.

Statt der viereckigen Mühlenflügel kannst du auch anders geformte anbringen. Du kannst ihnen die Gestalt von fliegenden Vögeln, Schmetterlingen, Drachen oder ähnlichen Dingen geben und sie demgemäß anmalen.

Ferner lassen sich durch eine solche Windmühle allerlei anderweitige Kunstwerke in Bewegung setzen, von denen ich dir wenigstens einige beschreiben will.

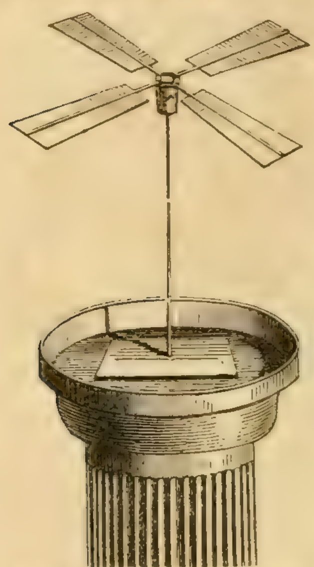


Fig. 239. Die Windmühle auf dem Ofen.

Das Karussel (Fig. 240).

[457.] Zunächst fertigst du eine Windmühle, wie eben angegeben, und machst ihr hübsche große und zahlreiche Flügel, damit sie hinreichende Kraft zum Umdrehen erhält. An den untern Theil der Hülse leimst du dann eine Pappenscheibe in wagerechter Richtung, achtest aber darauf, daß sie ein gut Theil kleiner ist als die Flügel, damit der Luftstrom letztere treffen kann. Aus Kartenpappe schneidest du Pferdchen, auf denen Knaben reiten, und klebst sie aufrecht an die Scheibe, so hast du ein niedliches Karussel, das sich so lange dreht, als Feuer im Ofen brennt. Der einzige Fehler dabei ist, daß du nicht selbst mit fahren kannst.

Der höfliche Mann (Fig. 242).

[458.] Durch die Windmühle auf dem Ofen läßt sich leicht ein Männchen in Bewegung setzen, das vor Jedem, der in's Zimmer kommt, höflich den Hut abnimmt. Du schneidest ein solches Männchen aus starker Pappe aus, etwa so lang wie einen Finger oder noch größer. Den rechten Arm zeichnest du aber besonders und giebst ihm den Hut in die Hand; dabei läßt du ihn die Stellung annehmen, die er haben muß, wenn er den Hut eben vom Kopfe nehmen will. Da, wo der Arm an den Körper anpassen muß, leimst du auf die Rückseite des Mannes ein Holzklötzchen und bohrst mit dem Spitzbohrer ein kleines Loch hindurch. Vorn befestigst du den Arm mit dem Hut an dem Drahtende, den hintern Theil des Drahtes biegst du nach unten

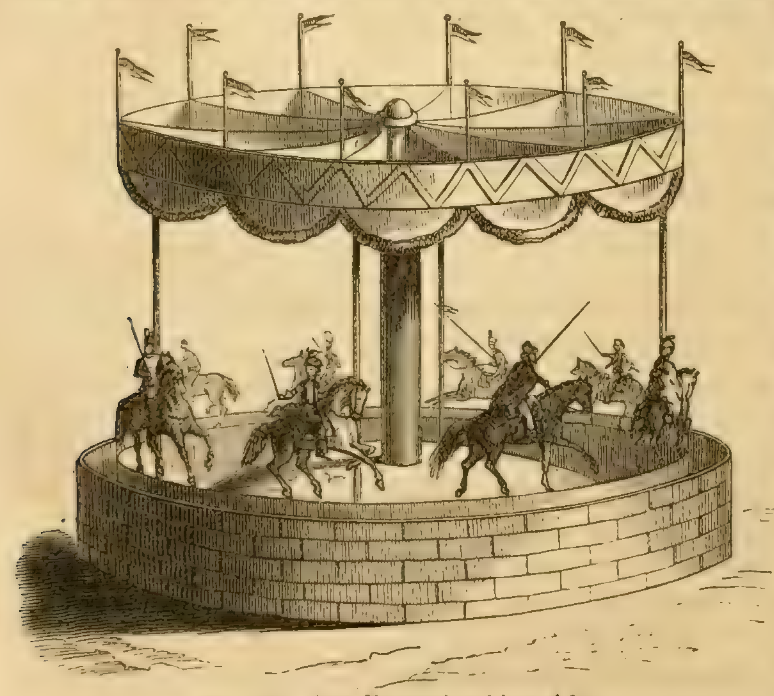


Fig. 240. Das Karussel auf dem Ofen.

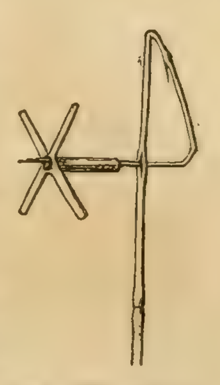
um, so daß er einen Hebelarm bildet, fast wie ein Uhrpendel. Unten lässest du so viel Draht daran, als nöthig ist, daß der Arm mit dem Hut in die Höhe gehoben wird. Ist der Draht dadurch zu lang geworden, so rollst du sein unteres Ende zu einer Kugel zusammen. Statt dessen kannst du hier auch ein andres Gewichtchen anbringen. Um das andre Drahtende gut an den Arm leimen zu können, klopfst du es mit dem Hammer breit, indem du einen eisernen Gegenstand zur Unterlage benutzest, vielleicht den Nacken des Beiles. Jetzt brauchst du nur unten an der Hülse der Windmühle einen wagrecht stehenden, ein wenig rückwärts gebogenen Draht anzubringen, der den Armdraht des Männchens gerade erreicht und beim Umdrehen der Mühle rückwärts drückt, so wirst du das Vergnügen haben, daß der kleine Bursche bei jedem Umdrehen der Mühle dir sein höfliches Kompliment macht. Giebst du ihm statt des Hutes einen Hammer in die Hand, so kannst du einen fleißigen Schmied aus ihm machen. Bekommt er statt dessen einen Säbel, so wird es ein fechtender Soldat u. s. w. Ist deine Windmühle sehr kräftig, so treibt sie auch wol mehrere Männer, welche verschiedene Bewegungen ausführen; sie kann sogar lernen Musik machen. Du bringst zu diesem Zweck einige dünne Klaviersaiten auf einem schwachen Bretchen an, ziehst sie über einen Steg und stimmst sie wie die Saiten der Violine; dann läßt du durch die Windmühle ein Stückchen eines zerspaltenen Gänsekieles darüber gleiten und du hörst eine ähnliche Musik, wie sie durch mehrfache Spielzeuge vom Drechsler hervorgebracht wird.


Fig. 241. Flügel zur Windmühle.


Fig. 242. Der höfliche Mann.

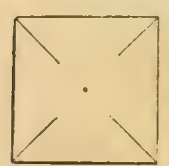
Eine Windmühle aus einem Strohhalm.

[459.] Du gehst an einem Getreidefelde im Sommer spazieren und findest einen umgebrochenen Halm am Wege liegen. Auf die leichteste Weise kannst du eine Windmühle daraus darstellen. Du brichst das unterste, stärkste Halmglied ab und beseitigst den Knoten. Die Hälfte des Halmstückchens spaltest du in vier oder sechs Theile und biegst dieselbe in rechtem Winkel zurück. Dann knickst du das obere dünne Halmende, von welchem die Aehre entfernt ist, zweimal um und steckst es durch einen Schlitz im Halme, so daß die Figur einer 4 entsteht. Auf den hervorstehenden dünnen Halm paßt bequem die fertige Windmühle und dreht sich in raschem Umschwunge schon bei dem leichten Lüftchen, das über die Flur weht.


Fig. 243. Strohhalmwindmühle.

Eine Windmühle aus einem Papierstückchen.

[460.] An einem viereckigen Stückchen vielleicht bunten Papiers schneide von den Ecken in der Richtung nach dem Mittelpunkte hin bis zur Hälfte durch, biege dann je einen Zipfel der vier Abtheilungen nach dem Mittelpunkt, lege ein kleines Papierstückchen von anderer Farbe über die Kreuzungsstelle der Zipfel, stich mit einer Stecknadel hindurch und befestige diese seitwärts an dem Ende eines Stockes. Bläsest du dagegen oder läufst mit dem Stock gegen den Wind, so wird die kleine Windmühle umschwirren. Sehr hübsch sieht es aus, wenn du ein Kreuz aus zwei Stöcken, oder einen kleinen Reifen mit einer ganzen Anzahl solcher Windmühlen besetzest, die von verschiedenen Farben sind.



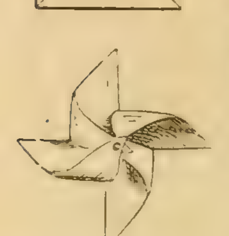


Fig. 244. Windmühle aus Papierstückchen.

Windrädchen.

[461.] Aus steifem Papier schneide eine Scheibe, etwa vom Durchmesser einer Handlänge. Du zeichnest sie zuvor mit dem Zirkel hübsch gleichmäßig rund ab und nimmst dann mit der Schere alles Vorstehende weg. Von demselben Mittelpunkte aus schlägst du einen zweiten Kreis, der etwa zwei Finger breit kleiner ist als der erste, ziehst dann 6, 8, 10 oder mehr Striche in gleichweiten Entfernungen vom Mittelpunkte nach diesem innern Kreise und schneidest auf demselben durch. Von den dadurch entstehenden Zacken wird eine um die andere rechts und links gebogen. Weht der Wind auf der Straße, so rollst du dies Sternrädchen auf glattem Wege entlang, der Wind faßt in seine vorstehenden Zacken ein und treibt es so rasch und lustig davon, daß du flinke Beine haben mußt, wenn du ihm nachkommen willst.

Fig. 245. Windrädchen.

Andere Windmühlen.

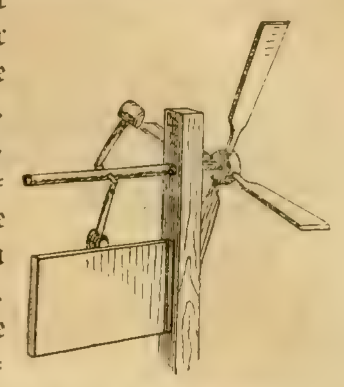
[462.] Von einem Korkstöpsel schneidest du ein Scheibchen ab und steckst in gleichen Entfernungen Federn von Tauben, aus dem Flügel oder Schwanz, hinein, giebst ihnen auch eine gleichmäßige Richtung und stellst sie mit den Fahnen etwas schräg, eine wie die andere. Mitten durch den Kork schiebst du ein Stückchen Federpose und durch diese eine Nadel, mit welcher du die Windmühle an einen Stock festmachst. Wenn die Nadel keinen so großen Kopf hat, daß die Spule nicht abrutschen kann, biegst du sie in einem Winkel, oder nimmst statt ihrer ein Stückchen Draht.



Fig. 246. Windmühle aus Federn.

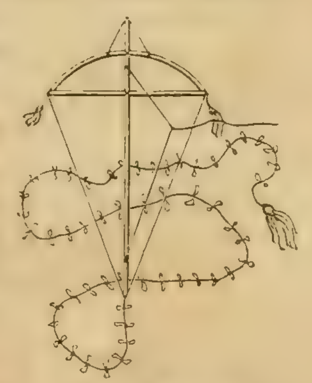
[463.] Die Flügel kannst du auch aus Dachschindeln, Bretchen von Cigarrenkästchen und dergleichen dünnen Holzstückchen machen, dann sind sie dauerhafter und können schon ein Regenwetter mit vertragen. Zur Abwechselung kannst du nun statt der Federpose ein dünnes Holzstäbchen durch den Kork stecken, zwei Löcher durch die ent-

gegenstehenden Seitenwände eines Cigarrenkästchens bohren und jenes Holzstäbchen hindurchschieben, am freien Ende auch ein kleines Stiftchen anbringen, daß das Stäbchen nicht wieder durchgleitet. An der Mitte des Stäbchens (der Walze) lassen sich ein paar Holzhämmerchen mit Gelenke oder biegsamem Stiele aus zerschlissenen Federposen und Holzköpfen befestigen. Sobald nun der Wind die Mühlenflügel umdreht, trommeln die Hämmerchen auf den Boden des Cigarrenkästchens und machen eine Musik, durch welche sich die Sperlinge vom Kirschbaum verscheuchen lassen, wenn du dein mechanisches Kunstwerk dort oben befestigst. Wenigstens hilft dies auf einige Tage, denn die schlauen Spatzen merken gar zu bald, daß die trommelnde Windmühle ihnen kein Leid anthut.


Fig. 247. Klapperwindmühle.

Die Papierdrachen und ihre Apostel.

[464.] Die Zeit der Papierdrachen ist vorzugsweise der Herbst; dann weht gewöhnlich günstiger Wind und die Felder sind frei von Getreide, so daß man sie zum Spielen benutzen kann. Dann fertige deinen Papierdrachen, denn jeder tüchtige Knabe hält dafür, daß der selbstgemachte Drache stets besser steigt, als ein gekaufter oder ein von andrer Hand gemachter. Die Sache ist auch gar nicht schwer. Du wählst ein fingerstarkes, gerades Stäbchen aus leichtem Holz, schneidest in der Nähe des einen Endes eine leichte Kerbe ein und bindest dort ein Stückchen Reifen fest. Gut eignet sich hierzu etwas gespaltenes Rohr oder eine gleichstarke Haselgerte, — ein Böttcherreifen muß erst dünn geschnitzt werden, damit er nicht zu schwer ist. Von den Enden des Reifbogens ziehst du einen Bindfaden nach dem untern Ende des Mittelstabes und bindest ihn dort fest. Nach dem andern Ende wird vom Reifen aus ebenfalls etwas Bindfaden gezogen, damit eine ordentliche Spitze am Drachen entsteht. Hast du kein Papier, das groß genug ist, um das ganze Gestell zu überziehen, so klebst du so viele Bogen zusammen, als nöthig sind, legst dann das Gestell darauf, zeichnest es ab und schneidest das Papier danach zu. Ringsum machst du das Papier etwa zwei Finger breit größer und machst diesen Ueberschlag durch zollweit entfernte Einschnitte gefügig. Nachdem du diesen Rand mit Kleister bestrichen, klebst du Bindfaden und Reifbogen damit fest; durch andre Papierstreifen klebst du auch die Mittelstange an das Papier und machst oben eine Papierspitze an den Drachen. Nun kannst du auf deinen Drachen ein Gesicht mit Mund und Augen malen, meinetwegen auch Sonne, Mond und Sterne aus Goldpapier darauf kleben oder was du sonst Lust hast. Einen Bindfaden, der


Fig. 248. Gestell des Drachen.

um ein Drittheil länger als die Stange ist, bindest du an beiden Enden der Stange an und befestigst an jedem Reifende eine Quaste aus Papierstreifen. Die eine muß genau so schwer sein als die andere; du probirst dies aus, indem du den Drachen an dem Faden (der Wage) wagerecht hältst, und hilfst dir durch Beschneiden oder Anbinden neuer Streifen, wenn eine Seite schwerer oder leichter ist. Zum Schwanz wählst du einen langen Faden und knüpfest Papierschnitzel in gleichen Abständen hinein. An's Ende kommt natürlich eine tüchtige Quaste von Papierschnitzeln und an den Bindfaden der Wage ein andrer Faden zum Steigenlassen, je länger je besser. Beim Loslassen läufst du gegen den Wind und wenn du einen Kameraden hast, der dabei den Drachen anfänglich hochhält, so ist's um so besser. Ist der Drache hoch genug gestiegen, so daß du nicht mehr zu laufen brauchst, sondern nur Faden nachzulassen, so kannst du auch Apostel zu ihm hinauf schicken. Dies sind Papierstücken, durch welche der Bindfaden gesteckt wird. Sie schwirren und tanzen im Luftzuge, bis sie glücklich oben bei dem großen Herrn als Gesandte ankommen.



Fig. 249 u. 250. Zwei japanische Drachen.

Die Drachen sollen eine Erfindung der Chinesen sein, die sich noch heutzutage Alt und Jung mit ihnen erlustigen. Sie geben ihren Drachen mancherlei kuriose Formen, so daß sie aussehen wie große Raubvögel oder wie Drachen der Märchen, verwenden auch dünne gewebte Zeuge statt Papier dazu und malen sie mit lebhaften Farben. In Spielwaarenhandlungen kann man bei uns gegenwärtig auch dergleichen Drachen zu kaufen bekommen, zum Selbstverfertigen sind sie für Kinder etwas zu schwierig.

[465.] Die japanischen Tausendkünstler verstehen es, mit einem Stückchen Seidenpapier ein allerliebstes Spielzeug herzustellen. Sie brechen das Papier in Gestalt eines Schmetterlings, werfen diesen in die Höhe und erzeugen dann durch Fächeln mit dem Fächer, den jeder Japaner bei sich führt einen Luftzug, durch welchen der Schmetterling sich hebt und senkt, hin und her fliegt, ganz wie es der Künstler haben will, so daß es täuschend aussieht, als sei es ein lebendiger Sommervogel.

Der tanzende Papiercylinder.

[466.] Willst du dir aus feinem, leichten Papier einen Cylinder machen, so benutzest du ein walzenrundes Holzklötzchen, eine leere Kaffeekanne mit geraden Seiten, einen ebenso gestalteten Topf oder dergl. als Modell, legst einen breiten Streifen Papier ringsum und klebst seine Ränder zusammen. Hierauf stellst du dein Modell auf das übrige Papier, zeichnest die Kreisrundung nach und schneidest die Papierscheibe so groß aus, daß noch ein Daumenbreit rings=

um stehen bleibt. Diesen überschüssigen Rand schneidest du in fingerbreite Streifchen, bestreichst sie mit Kleister und klebst damit den Deckel dicht auf den vorhin gefertigten Papiercylinder. Ist Alles trocken, so hängst du dein Meisterwerk mit einem langen Zwirnsfaden an einer hohen Gerte auf und hältst den Papiercylinder über den Cylinder der Schirmlampe oder über eine Weingeistflamme. Dabei mußt du natürlich sehr vorsichtig sein, wie bei allen Dingen, bei denen Feuer und Licht ins Spiel kommt, damit der Cylinder nicht etwa anbrennt und Unglück anrichtet. Sowie die Luft in ihm heiß wird, steigt er am Faden in die Höhe, bis er oben sich abkühlt und wieder herabkommt. Dies wiederholt sich so oft, als man Lust hat es zuzulassen.

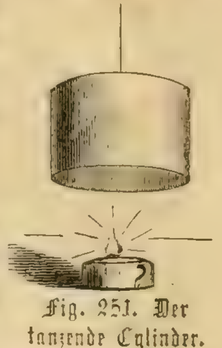


Fig. 251. Der tanzende Cylinder.

Der Luftschirm.

[467.] Daß eine Flaumfeder rasch emporsteigt, wenn du sie neben den heißen Stubenofen hältst, ist dir längst bekannt. In ganz ähnlicher Weise steigt auch die Luft an den Wänden der Häuser in die Höhe, welche im Sommer von den Sonnenstrahlen stark erhitzt werden. Mit Hülfe jenes aufsteigenden Luftstroms kannst du deiner Mutter, welche etwa aus dem obern Stockwerk herabschaut, eine Botschaft von der Straße aus zusenden. Ein Luftschirm, wie du ihn hierzu bedarfst, ist sehr leicht gemacht. Du nimmst dazu feines Seidenpapier und schneidest daraus ein kreisrundes Stück, etwa einen Fuß im Durchmesser oder darüber. Ringsum bindest du feine leichte Fäden von gleicher Länge daran, knüpfst unten ihre Enden zusammen und an diese etwa einen Kork oder ähnlichen leichten Körper. Hältst du den Schirm unten an die Hauswand, so bläst der aufsteigende Luftstrom das Papier auf wie eine Glocke und der Schirm steigt so hoch, als die Luftströmung überhaupt reicht. Brichst du das Papier des Schirmes in Falten zusammen, die sich alle im Mittelpunkte vereinigen, so daß ein spitzes Wurfgeschoß entsteht, so läßt sich der Schirm auch ziemlich hoch emporwerfen. Beim Herabsinken breitet sich durch den Widerstand der Luft das Papier aus, wird glockenartig gewölbt und der Schirm sinkt wie ein richtiger Fallschirm langsam zur Erde.

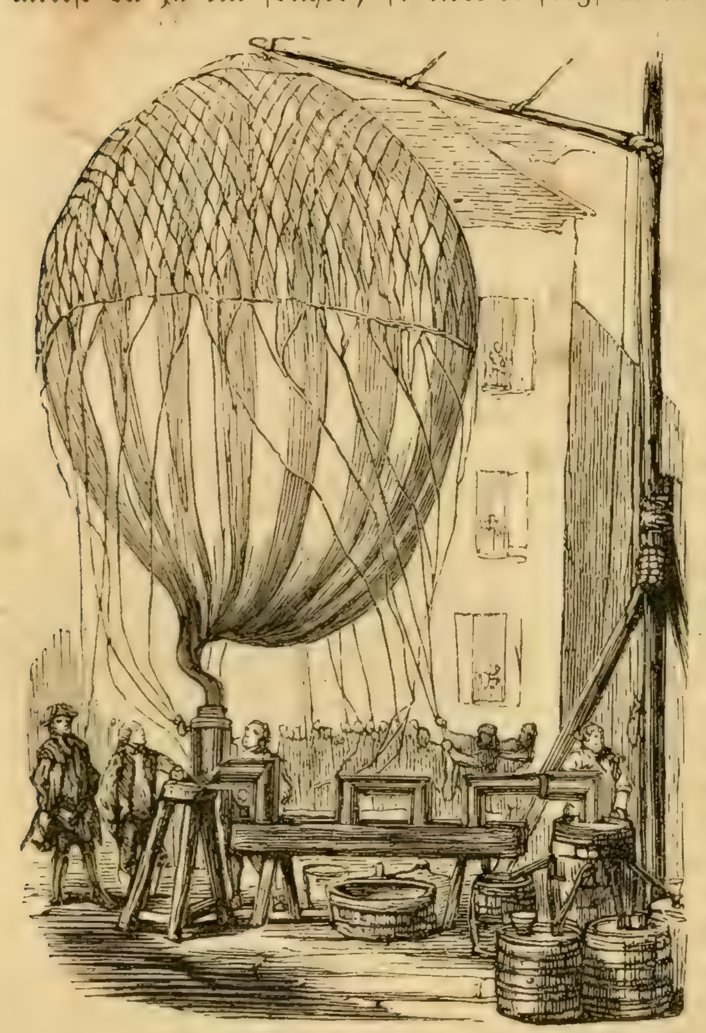


Fig. 252. Fallschirm.

Der Luftballon.

[468.] Einen kleinen Luftballon zu machen, eine sogenannte Montgolfière, das ist nicht so schwer, als du vielleicht im ersten Augenblick meinst. Besorge

dir dazu 6 Bogen Seidenpapier, in welchem aber keine Löcher sein dürfen; merkst du ja ein solches, so klebe es sorgsam mit einem Stückchen Papier zu.


Fig. 253. Luftballon.

Du kannst das Papier von verschiedenen Farben wählen, je nachdem der Ballon buntstreifig aussehen soll. Die Bogen schneidest du der Mitte nach auseinander und giebst 6 Stück davon die Form, welche die obere Hälfte der nebenstehenden Figur (254) zeigt, den andern 6 die Form der untern Hälfte. Zunächst klebst du zwei solcher ungleichen Streifen mit ihren gleichbreiten Seiten zusammen, dann die erhaltenen langen Streifen wieder unter sich. Oben wird zwar eine Oeffnung bleiben, diese läßt sich aber leicht schließen, dadurch, daß man ein kreisrundes Papierstück darauf klebt. An die untere, etwas größere Oeffnung klebt man einen Papierring von etwa zwei Zoll Breite und befestigt darin einen Drahtring mit einem Drahtkreuz (255). An die Mitte des letzteren (D) wird ein wenig Baumwolle gehängt, die mit Spiritus getränkt ist. — Zum Aufsteigenlassen des Ballons bedarf es besonderer Vorsichtsmaßregeln und du thust hierbei wohl, wenn du es verschiebst, bis der Vater Zeit hat, mit dabei zu sein. Es darf dies nicht in der Nähe von Gebäuden geschehen, überhaupt an keiner Stelle, wo durch den Ballon etwa Feuersbrunst entstehen könnte. Soll der Ballon steigen, so wird er zunächst mit einem Fädchen an seiner Spitze aufgehangen und dann der Spiritus der Baumwolle angezündet. Sowie die Luft in ihm heiß und dünn wird, bläht er sich auf und fängt an, sich zu heben; dann löst man ihn vom Faden und er tritt seine Reise nach den Wolken an.

Die Wasserstoff-Ballons.

[469.] Die großen theuern und künstlichen Luftballons, mit denen die Leute bis in den Himmel fahren können, wenigstens bis in den Wolkenhimmel, werden aus gefirnißtem Seidentaffet und ähnlichen leichten und doch festen Stoffen gemacht und entweder mit Wasserstoffgas oder mit Leuchtgas gefüllt. Die einmalige Füllung eines solchen großen Burschen kostet mitunter gegen 100 Thaler und das ist denn am Ende wenigstens kein Spiel für Kinder mehr. Neuerdings waren dagegen eine kurze Zeit lang rosenrothe Blasen als Spielwerk beliebt, die gewöhnlich von Kopfgröße waren. Man hatte sie aus Collodium gefertigt, d. h. aus Schießbaumwolle, welche in alkoholhaltigem Aether aufgelöst war. Jene Lösung wird in eine kugelige Glasflasche geschüttet, möglichst gleichmäßig verbreitet und rasch getrocknet, dann wird das dünne Häutchen herausgezogen, mit Wasserstoffgas gefüllt und luftdicht verklebt. Das Erzeugen von Wasserstoff ist zwar sehr leicht (man braucht nur Schwefelsäure in Wasser zu gießen, in welchem Eisenfeilspäne befindlich sind), aber auch sehr gefährlich, da jenes Gas nicht nur sehr leicht sich entzündet, sondern auch, wenn es mit gewöhnlicher Luft gemischt ist, heftig explodirt. Wir überlassen deshalb die Versuche damit erwachsenen Leuten, welche es verstehen, damit umzugehen, und bemerken nur noch, daß gewöhnlich auch die kuriosen großen Luftmänner, Drachen, Thiere und andere wunderliche Gestalten, die man bei festlichen Gelegenheiten in die Wolken steigen läßt, mit jenen leichten Luftarten gefüllt sind.

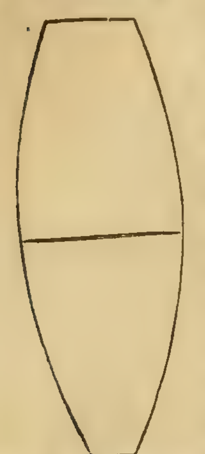


Fig. 254. Anfertigen eines Luftballons.

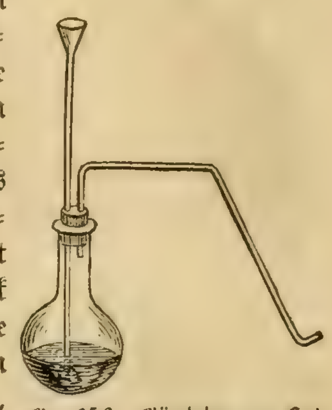


Fig. 256. Fläschchen zur Entwickelung des Wasserstoffs.

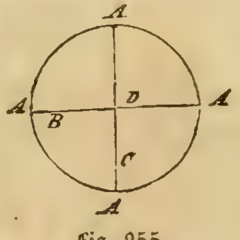


Fig. 255.

Kleine Luftpumpen.

[470.] Befeuchtet man den Ballen der Hand etwas, setzt einen Fingerhut darauf und saugt die Luft aus demselben heraus, so haftet der Fingerhut fest an der Hand. Die Luft in ihm ist verdünnt und die äußere, dichtere Luft drückt ihn deshalb fest. Beim Schröpfen geschieht es mit den Schröpfköpfen in ähnlicher Weise, nur daß man bei diesen die Luft dadurch verdünnt, daß man die Köpfe über der Weingeistflamme erhitzt. Eine ganz interessante kleine Luftpumpe zur Erzeugung eines luftleeren oder luftdünnen Raumes kannst du dir mit Hülfe eines einfachen Lederstückchens und eines Bindfadens erzeugen. Den letztern befestigst du in der Mitte des handgroßen Leders, machst das letztere naß und drückst es dann gegen einen glatten Stein, so daß es sich an allen Stellen innig an denselben anschmiegt. Hierauf ziehst du allmälig am Faden.

Wenn der Stein von nur mäßiger Größe ist, wirst du ihn mit in die Höhe heben können, ohne daß er abfällt. Streicht man mit einer Münze, die einen glatten, etwas vorstehenden Rand hat, an einem glatten Bret rasch herunter, hält sie dabei anfänglich etwas schräg, so daß man durch den raschen Zug die Luft vor ihr verdrängt, und drückt sie dann fest mit dem Finger an das senkrechte Bret (Thür), so bleibt sie einige Zeit an dem letzteren hängen, ohne abzufallen. Die Naturforscher haben mit Hülfe des Vergrößerungsglases entdeckt, daß Fliegen, Mücken und viele andere Insekten an jedem ihrer sechs Beine zwei kleine ähnliche Saugläppchen haben und deshalb am glatten Glase entlang, ja selbst an der Decke laufen können; beim Laubfrosch siehst du an jeder Zehe eine solche Saugscheibe, ja kürzlich erregte ein wunderlicher Mann, ein Deckenläufer, öffentlich dadurch Aufsehen, daß er an der Decke entlang lief trotz einer Fliege. Er hatte ein breites, glattpolirtes Bret droben befestigen lassen und sich breite Kautschuksohlen an die Beine gebunden, mit denen er sich festsaugte. Aus Vorsorge ließ er aber ein Stückchen tiefer ein festes Netz ausspannen und plumpte auch oft genug in dasselbe.


Fig. 257. Das Saugleder.

Das umgestülpte Glas Wasser.

[471.] Fülle ein Trinkglas oder Weinglas ganz voll Wasser, befeuchte ein Stück steifes Papier oder ein Kartenblatt und drücke es so auf die Oeffnung des Glases, daß keine Luft zwischen dem Papier und dem Wasser vorhanden ist. Drücke dann entweder mit der Hand oder mit einem Teller das Papier fest an und drehe das Glas rasch um. Jetzt kannst du Teller oder Hand unbesorgt weglassen, das Papier bleibt unbeweglich am Glase hängen und kein Tropfen Wasser läuft heraus, wenn du nicht das Papier mit Gewalt befreiest.


Fig. 258. Das umgestülpte Glas Wasser.

Der Mörser am Glase.

[472.] Binde auf den Boden eines umgekehrten Mörsers ein nasses Leder straff an, dann erhitze ein großes Trinkglas durch einen hineingehaltenen Fidibus und drücke es mit der Mündung fest auf das Leder. Je mehr das Glas sich abkühlt, um so fester wird es durch die äußere Luft an das Leder gedrückt werden, da die Luft innerhalb des Glases stark verdünnt ist. Schließlich wird man sogar einen mäßigen Mörser mittelst des daran haftenden Glases emporheben können, ohne daß er abfällt.

Rauchringel.

[473.] Aus steifem Papier brich ein Kästchen zusammen, das einen ringsum verschlossenen hohlen Würfel darstellt. In die Mitte der obersten Seite schneide ein rundes Loch etwa von der Größe eines Silbergroschens oder etwas kleiner. Bitte den Vater oder Onkel, welcher Tabakraucher ist, daß er das Kästchen durch das Loch voll Tabaksrauch bläst, und schnippe dann mit dem Finger an das Kästchen, so wird der Tabaksrauch in lauter hübschen Ringeln hervorkommen, die größer und größer werden, je höher sie steigen.

Kleine Musikkünste (Schalmeien).

[474.] Mancher Knabe wählt sich ein besonderes Lieblingsinstrument, auf welchem er mit den Vögeln um die Wette seine musikalischen Künste zum Besten giebt. Wer nichts Besseres vermag, lernt dem Frosch das Quaken ab. Er hält dabei die linke Hand wie eine offne Röhre vor die geschlossenen Lippen und verändert den Schall durch die davor gehaltene und abwechselnd geschlossene und geöffnete Rechte, während er den Nachsatz der Froschmelodie durch Antüpfen mit dem Finger an die aufgeblasene Backe hervorbringt. Ein Anderer versucht sich mit einem Korkstöpsel, mit Essig oder Citronensaft befeuchtet, auf dem Rande eines Trinkglases oder der Mündung der Glasflasche. Diese Arten von Konzertaufführungen haben zwar mit den Konzerten Erwachsener das übereinstimmend, daß sich die Musiker selbst weidlich dabei über ihre erstaunlichen Leistungen ergötzen, allein es ist bei ihnen besser, wenn keine anderweitigen Zuhörer dabei sind. Das früher gebräuchliche Brummeisen, welches man an die Zähne setzte und mit dem Finger zum Schwingen brachte, wird gegenwärtig nur noch selten gehört. Es ist durch die zahlreichen Arten von Harmonika's mehr als zur Genüge ersetzt.

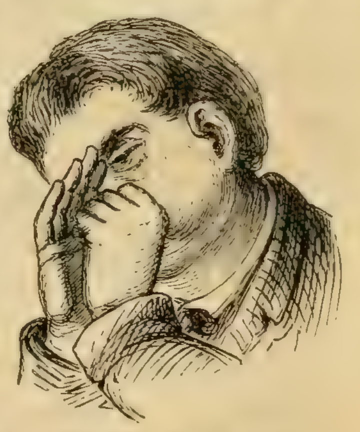


Fig. 259. Froschqnaken.

Studien in den verschiedenen Künsten mit dem Munde und auf den Fingern zu pfeifen, macht zwar fast jeder Knabe durch, es lassen sich aber die dabei nöthigen Rücksichten und Vortheile nicht gut mit Worten oder Bildern mittheilen; sie werden von einem Geschlecht durch unmittelbare Anweisung auf das andere vererbt; ebenso die mancherlei Nachahmungen von verschiedenen Klängen und Tönen: das Entkorken einer Champagnerflasche, das Tröpfeln des Getränkes beim Eingießen ins Glas, das Auffangen einer Brummfliege im Trinkglase u. s. w. Giebt es doch genugsam Erwachsene, welche sich auf derlei Kunststückchen Etwas zu Gute thun, und man kennt einen Lord, der Sitz im Herrenhause Englands hatte und ein hochberühmter Staatsmann war, dessen Liebhaberei darin bestand, das Quieken eines Meerschweinchens in lustiger Gesellschaft nachzumachen.

[475.] In jedem Frühjahr ertönen von Neuem die Schalmeien und jeder Knabe wird wahrscheinlich auch wissen, wie sie gemacht werden. Sollte aber ein einsamer, armer Bursche sein, dem's Niemand bis heute gelernt hätte, dem wollen wir's kurz deutlich machen. Sobald im Lenz der Saft in die Bäume tritt und die Rinde sich leicht vom Holz ablöst, schneidest du von Weidenzweigen oder dem Hollunder (Syringia vulgaris) schlanke Stücken mit glatter, unverletzter Schale ab. Du legst einen solchen Zweig mit dem Ende auf's Knie und klopfst ihn mit dem Messerstiel an allen Stellen tüchtig durch, ohne jedoch ihn zu ritzen oder sonst zu beschädigen. Während des Klopfens singen in manchen Gegenden die Knaben ein besonderes Liedchen:

„Saft, Saft, Sinn!
Kern in die Müll!
Staub in den Bach,
Thut mein Pfeifchen 'nen hellen Krach!

Die Schale löst sich auch ohne den Reim, wenn nur geklopft wird. Den Knoten am Zweigende schneidest du weg, ringelst dann dicht beim folgenden Knospenknoten den Zweig, indem du das Messer ringsum führst und die Schale bis auf's Holz durchschneidest. Du drehst die Schale ein wenig zwischen den Fingern, um zu versuchen, ob sie lose ist; sitzt sie an einer Stelle noch fest, so wird sie dort nochmals geklopft. Dann ziehst du die ganze Schale vom Holze ab. Hierbei achtest du darauf, daß du von der stärkern Seite des Zweiges nach der dünneren hin streifst; verfährst du umgekehrt, so kann die Schale leichter zerreißen. Die abgestreifte Schale muß eine vollständig unverletzte Röhre darstellen; sie besteht aus einer härteren Rindenhaut von dunklerer Farbe und aus einer feineren, hellgelblich-grünen inneren Haut. An einem Ende schabst du, etwa so breit wie die Breite deines kleinen Fingers, die obere harte Schale ab, befeuchtest die innere Schale, die unverletzt bleiben muß, und bläsest hinein. Du erstaunst über deine eigne Kunst. „Die Schalmei tönt!" alle Welt kann es hören. Machst du die Röhre lang, klingt sie tief, machst du sie kurz, wird sie fein tönen; du hast es ganz in deiner Gewalt, hohe oder tiefe Töne zu erzeugen.



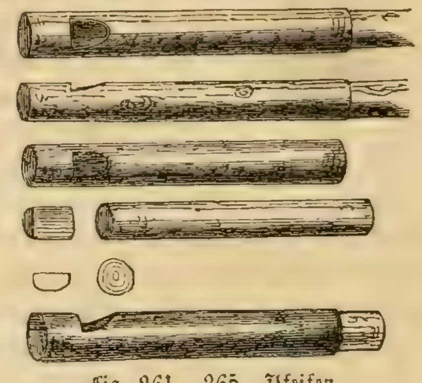
Fig. 260. Eine Schalmei und das zu ihr gehörige Mundstück.

[476.] Soll der Schall verstärkt werden und du hast kein Kuhhorn, in dessen Spitze sich die Schalmei stecken ließe, so magst du einen Bogen Papier wie ein Sprachrohr oder eine Posaune zusammenrollen und dazu benutzen. Schälst du von einem dicken Weidenzweige die Rinde in breiten Streifen ab, indem du mit dem Messer in schräger Richtung ringsum schneidest, gleich einem Schraubengewinde, so kannst du aus dieser Schale das Schallstück der Schalmei machen. In andern Jahreszeiten läßt sich eine Federpose zu einer Schalmei verwenden, indem man eine schmale Zunge von der Spitze her lostrennt. Zur Zeit, wenn die Getreidehalme noch grün, aber schon lang sind, geben sie ebenfalls Schall-

meien ab. Man zieht sie mit dem weichen Ende aus der Blattscheide heraus und schneidet sie vom oberen Knoten los. Auch die Blumenstiele des Löwenzahn können dazu dienen. Sie schmecken zwar etwas bitter, sind aber nicht giftig.

Weidenpfeifen.

[477.] Wer es in der Kunst, musikalische Instrumente zu fertigen, erst bis zur Schalmei gebracht hat, dem wird der Fortschritt zur Pfeife nicht schwer fallen. Das Zweigstück wird ganz in gleicher Weise geklopft und geringelt, so daß es zum Abstreifen fertig ist. Mit scharfem Messer schneidet man dann nicht weit von dem einen Ende eine Kerbe in Schale und Holz, wie sie auf nebenstehender Abbildung angegeben ist. Jetzt streift man die Schale ab, schneidet von dem Holz das Stück bis zur Kerbe vollends ab, spaltet es und steckt es als Kern in den vorderen Theil der Schale. Nachdem das andere Ende des Holzes gerade geschnitten ist, wird es ebenfalls ein Stück weit von der entgegengesetzten Seite her in die Röhre geschoben und die Flöte ist fertig. Je nachdem das Holz mehr oder weniger tief in dem Rohre steckt, je nachdem wird auch der Ton der Pfeife ein anderer.


Fig. 261—265. Pfeifen.

Papagenoflöte.

[478.] Du weißt, daß es sich auf einem Schlüssel pfeifen läßt, d. h. auf einem hohlen, wie er zu einem deutschen Schloß mit Dorn gehört. Aehnliche Töne erhältst du mit Federspulen, die du wagerecht scharf abschneidest und von der Seite hinein bläst. Je weiter eine solche Pose und je länger sie ist, desto tiefer wird der Ton. Du stimmst ihrer mehrere in gehöriger Weise ab, bindest sie dicht neben einander und hast so eine ähnliche Pfeife wie Papageno, der Vogelsteller in der Zauberflöte. Sind Federspulen dir nicht erreichbar, so kannst du dir mit starken Halmen von Weizenstroh helfen, die wohlfeiler sind. — Aus Schilfrohr und aus dem Stengel machen Dolden, z. B. des knolligen Kälberkropf, lassen sich auch summende und schwirrende Musikinstrumente herstellen. Beim Rohr trennt man die harte Schale zur Hälfte ab und läßt das dünne Häutchen darunter unverletzt; es klingt dann ähnlich, als wenn man auf einem Kartenblatt oder einem Kamm pfeift. Beim Kälberkropfstengel macht man einen Längsschnitt hinein.


Fig. 266. Papagenoflöte.

Vogelpfeifen.

[479.] Jäger und Vogelsteller kennen mancherlei Künste, um die Stimmen der Vögel und anderer Thiere nachzuahmen. Sie täuschen und locken damit.

Einige der leichteren können auch Kinder ihnen ablernen. Beim Spielwaarenhändler sind kleine runde Blechpfeifchen zu haben, die man zwischen die Lippen klemmt. Sie haben in jedem Boden ein feines Loch zum Hindurchblasen. Andre Vogelpfeifen bestehen aus einem thönernen Töpfchen, das man mit Wasser anfüllt; in das letztere hinein ragt ein Pfeifchen, das sich eignet, um den Wirbelschlag der [480.] Nachtigal nachzuahmen. — Klemmst du ein Grasblatt zwischen zwei Hölzchen, welche in der Mitte einen kleinen Raum frei lassen, und bläsest hindurch, so hast du abermals ein Musik-[481.] instrument. Noch hübscher läßt sich ein solches mit Hülfe eines Laubblattes herstellen. Man wählt ein Stück von einem Zoll Länge und etwa ¼ bis ½ Zoll Breite. In der Mitte macht man mit dem Daumennagel eine Kerbe und nimmt von hier an bis zum Rande so viel Blattsubstanz weg, daß nur das dünne Häutchen wie ein Halbkreis stehen bleibt. Es muß weiß, völlig rein und gut gespannt sein. Die Vogelsteller legen ein so zubereitetes Blatt, nachdem sie es halb cylinderförmig gekrümmt haben, an den Gaumen, unweit der Kehle, so daß die Wölbung in den Mund gekehrt ist. Bei dem geringsten Hauche, den man hervorbringt, entsteht ein scharfer Ton, wie ein Vogelruf. Will der Vogelsteller den Nachtigallenschlag nachahmen, so versucht er sich zuerst darin, das r hervorzubringen, dann die Silbe tschi und beginnt dann üu üu üu, ü ü ü, tschi tschu tschi tschu, rü rü rü, ü ü ü, rü [482.] tschi ꝛc. Schon durch Pfeifen gegen die scharfe Kante eines Kartenblattes oder eine Messerschärfe können Töne zum Vorschein kommen, welche manchen Vogelstimmen ähneln.





Fig. 267 u. 268. Laubblatt und Vogelpfeifchen.

Hat sich jeder Knabe auf sein Instrument ordentlich einstudirt, so kann das Konzert beginnen. Die Kleinern bearbeiten die Trommel, die Ofenzange als Triangel, Blechdeckel als Becken und Trichter als Trompeten; Jeder hält ordentlich Takt — aber, wie gesagt, richtet es ein, daß keine Zuhörer vorhanden sind, am wenigsten Frauen, etwa die Mutter oder die Tante!

Die Aeolsharfe.

[483.] Ist auf dem Boden des Hauses vielleicht eine schmale Luke oder ein Dachfensterchen, durch welches der Wind kräftig zieht, so läßt sich dort eine Aeolsharfe, eine Windharfe anbringen. Dazu gehört ein schmales Kästchen von etwa 6 Zoll Tiefe, aus ganz dünnen guten Tannenbretchen gearbeitet, so daß sie einen schönen Resonanzboden abgeben. In der Mitte des oberen ist ein kreisrundes Loch von etwa anderthalb Zoll Durchmesser scharfrandig eingeschnitten. Im andern Bret sind einige kleinere Löcher eingebohrt. Der Länge nach spannt man nun einige dünne Darmsaiten darüber, leitet sie an beiden Enden über einen Steg, ähnlich den Saiten der Violine, und stimmt sie alle auf denselben Ton oder in Oktaven. Der Ton D eignet sich besonders gut dazu. Ist die Windharfe aufgestellt, so werden alle andern Lücken ringsum

sorgfältig verstopft, so daß die Luft nur hier durchstreichen kann, und je nach der Stärke des Luftzuges werden geisterhaft schwache oder stärkere, kräftigere Töne von verschiedener Höhe, aber stets harmonischem Klange gehört werden.

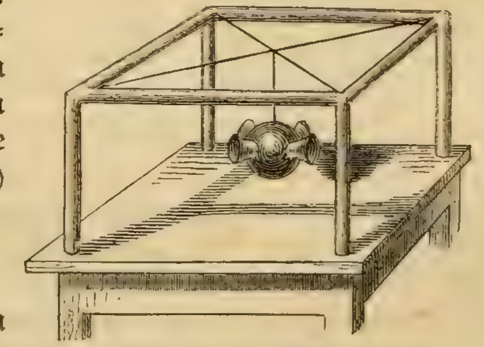
In einem Hause ward einst ein sonderbarer Ton öfter vernommen, dessen Entstehung sich anfänglich Niemand enträthseln konnte. Abergläubische Personen waren natürlich schnell bereit, von Geisterstimmen u. dgl. zu reden; bei näherem aufmerksamen Nachforschen fand es sich, daß eine Glasscheibe in einem Zimmer so zersprungen war, daß sich eine schmale scharfe Zunge aus Glas gebildet hatte. Ward die Thür des Zimmers geöffnet, so strömte die Luft durch die Fensterritze und brachte die Glaszunge zum Tönen wie in einem Musikinstrument.

Bauchredekunst.

[484.] Ich meine nicht, daß ihr euch mit der Erlernung dieser sonderbaren Kunst beschäftigen sollt, obschon es einzelne Leute giebt, die sogar ihr Brod damit verdienen. Ich will euch nur bei dieser Gelegenheit sagen, daß bei dem sogenannten Bauchreden gar nicht mit dem Bauche geredet wird, sondern ebenso mit der Luftröhre, mit Zunge und Gaumen, wie beim gewöhnlichen Sprechen, nur mit dem Unterschiede, daß die Lippen geschlossen bleiben und die Luft eingeathmet wird, statt ausgehaucht. Leute, die sich besonders darauf einstudirt haben, können ihrer Stimme einen solchen Klang geben, als ob jemand Anderes in einer entferntern Ecke des Zimmers oder draußen vor der Thür spräche. Sie können dadurch manche scherzhafte Unterhaltungen zum Besten geben.

Hören durch einen Stock.

[485.] Beim gewöhnlichen Sprechen wird der Schall der Stimme durch die Luft fortgepflanzt und dem Ohre Anderer vernehmlich gemacht. Noch besser leitet sich aber der Schall durch einen festen Körper fort, wenn der tönende Gegenstand mit jenem in Berührung kommt. Stehst du einige Schritte von einer Taschenuhr entfernt, so vernimmst du nichts von ihrem Picken; hält sie dein Freund aber an einen Stock und du nimmst das andere Ende des letztern an dein Ohr, so hörst du deutlich ihr „Ticktack".


Fig. 269. Unsichtbare Musikanten.

Die unsichtbaren Musikanten.

[486.] In manchen Häusern bedient man sich statt der Klingelzüge blecherner Leitungsröhren, an jedem Ende mit einer Erweiterung zum Hineinsprechen: Wer im obern Stockwerk ist, kann sich durch eine solche Röhre mit einem Andern bequem unterhalten, der sich im untern Geschoß befindet, und umgekehrt. Dergleichen Röhren hat man auch im Scherz zu

Täuschungen benutzt. So machte Einer bekannt, er könne den Gesang eines Geistes hören lassen und habe ein besonderes Instrument zu diesem Zwecke erfunden. Das letztere bestand aus einer hohlen Metallkugel, die mit vier Hörröhren versehen und mittelst eines Drahtes an dem Kreuzdraht eines Rahmens aufgehangen war, der auf vier Säulen ruhte. Eine jener Säulen verbarg in ihrem Innern eine Röhre, die sich durch das Bein des Tisches nach einem tiefern Geschoß fortsetzte. In letzterem war ein Sänger versteckt, der gegen die Oeffnung der Röhre sang. Die Klänge pflanzten sich durch letztere fort, bis zu dem Metallkreuz und der hohlen Kugel, und wurden durch diese wie durch einen Resonanzboden hörbar. — In ähnlicher Weise hat man in dem Erdgeschoß eines Hauses ein Musikchor placirt: etwa einen Pianofortespieler, Violinspieler, Klarinettenspieler u. s. w. Von den Instrumenten aus leitete man starke Eisendrähte nach einem mehrere Etagen höheren Zimmer und setzte sie dort mit dem Resonanzboden von Harfen oder Pianoforte's in Verbindung. Letztere ließen deutlich alle Töne hören, die darunter gespielt wurden.

Klangfiguren.

487.] Streuest du auf eine dünne Glasscheibe feinen Sand oder Bärlappsamen und erzeugst mit dem Violinbogen Töne, möglichst gleichmäßig und schön, so geräth die Glasscheibe in Schwingungen, die feinen Körperchen auf

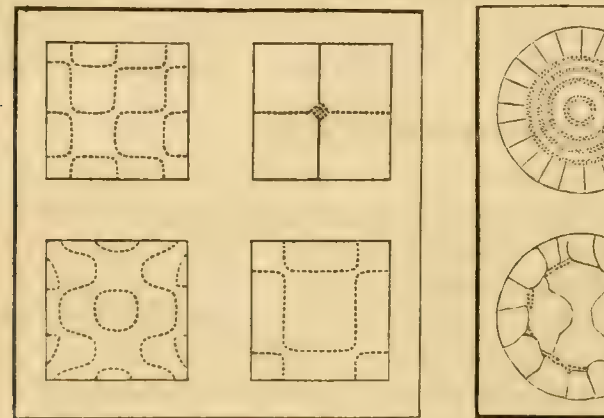
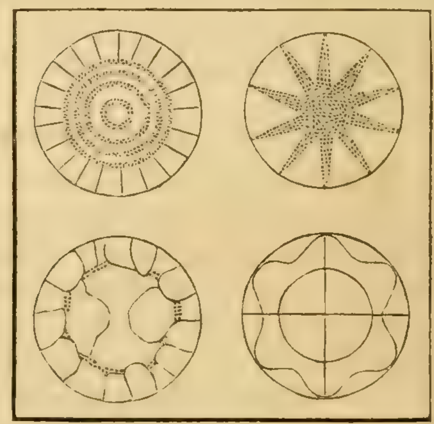



Fig. 270—277. Klangfiguren.

ihr beginnen zu hüpfen und sammeln sich an bestimmten Stellen zu regelmäßigen Figuren, die nach der Höhe der Töne und nach der Beschaffenheit des Glases wechseln.

Trinkgläser klingen mit, wenn in ihrer Nähe derselbe Ton erzeugt wird, den sie beim Anschlagen geben. Wenn deshalb Einer, der eine gute Lunge hat, den entsprechenden Ton in das vorgehaltene Glas tüchtig hineinschreit, so kann er es ebenso zum Zerspringen bringen, als ob er es mit dem Stocke zerschlüge.

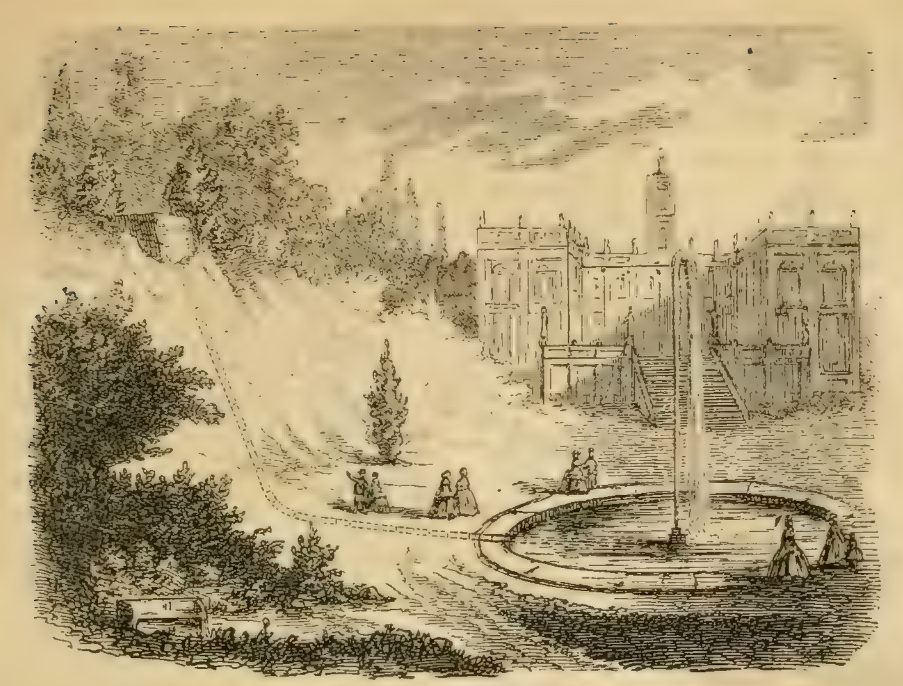


Fig. 278. Springbrunnen.

Wasserkünste.

Die schwimmende Nähnadel.

[488.] Daß ein Stückchen Holz oder Papier auf Wasser schwimmt, weißt du wol, allein bei einem Stück Eisen setzest du voraus, daß es untersinkt. Reibst du aber eine lange, dünne Nähnadel mit einem trocknen Tuche, so daß sie völlig rein und trocken ist, und legst sie vorsichtig der Länge nach wagerecht auf das Wasser, vielleicht auf ein volles Wasserglas, so wird sie eine Zeitlang darauf schwimmen bleiben. Erst allmälig, wenn sie durch das Wasser genetzt wird, sinkt sie unter.

Geld in ein volles Glas.

[489.] Ein Glas kann so mit Wasser gefüllt sein, daß es bis an den Rand steht und du nicht wagst, noch einen Tropfen darauf zu gießen. Trotzdem kannst du noch einige kleine Geldstücke hineinwerfen, ohne daß es überläuft, wenn du dabei vorsichtig verfährst und sie an der Seite hinabgleiten läßt.

Der kleine Taucher.

[490.] Mache dir ein Männchen aus Wachs, inwendig hohl und in der Ferse mit einem kleinen Loch. Die Glashändler haben oft dergleichen kleine Männ-

chen aus dünnem Glas käuflich. Das Innere ist mit Luft gefüllt, wirft man das Männchen deshalb in ein Gefäß mit Wasser, so hält es sich, da es leicht ist, ziemlich an der Oberfläche desselben. Als Wassergefäß wählst du ein möglichst hohes Glas, etwa von einer halben Elle Höhe und 3 Zoll im Durchmesser, füllst es völlig mit Wasser, bringst den Taucher hinein und bindest die obere Oeffnung luftdicht mit einer Blase zu. Drückst du mit dem Finger nun auf die Blase, so pflanzt sich der Druck durch das Wasser fort und drückt die Luft in dem Taucher zusammen. Es dringt dann etwas Wasser in denselben und er sinkt tiefer hinunter. Je stärker du drückst, je tiefer taucht er; läßt der Druck nach, so hebt er sich in gleichem Grade wieder, so daß du mit dem Männchen förmlich einen Tanz im Wasser ausführen kannst.



Fig. 279. Der Kartesianische Taucher.

Das trinkende Glas.

[491.] Für gewöhnlich ist ein Glas dazu da, daß es ausgetrunken werde. Wer's versteht, kann aber ein Trinkglas so zurichten, daß es einen Teller voll Wasser austrinkt, sogar in umgekehrter Stellung. Willst du dies Kunststückchen machen, so erwärme die Luft in einem Trinkglas durch einen hineingehaltenen Fidibus oder brennenden Wachsstock und stülpe es dann rasch auf den Teller mit dem Wasser. So wie das Glas sich abkühlt, zieht sich die verdünnte Luft in ihm zusammen und das Wasser tritt von unten in gleichem Maße nach.

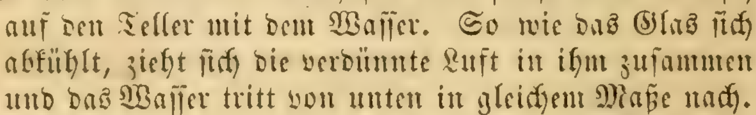




Fig. 280. Das trinkende Glas.

Eine Münze aus dem Wasser zu nehmen, ohne die Finger naß zu machen.

[492.] Du kannst entweder das Wasser auf die eben angegebene Weise durch ein erhitztes Glas wegsaugen lassen, die bloßliegende Münze wegnehmen und dann das Wasser wieder aus dem Glase fließen lassen, indem du dasselbe schräg hältst. Dann kannst du aber die Aufgabe noch auf eine zweite Art lösen, wenn du die Oberfläche des Wassers dick mit Bärlapppulver bestreuest und mit der Hand die Münze aus dem Wasser nimmst. Der Bärlappsamen wird sich an die Hand hängen und das Wasser von ihr abhalten, so daß sie trocken wieder herauskommt.

Wasser mit einem Siebe schöpfen.

[493.] Die alten Griechen bezeichneten es als eine Strafe der Unterwelt: Wasser in einem Siebe schöpfen zu müssen. Sie hielten dies für eine vergebliche, unmögliche Arbeit. Wir können aber heutzutage Manches möglich machen, was

Jenen unausführbar schien, so auch das Wasserschöpfen in einem Siebe. Letzteres lassen wir von feinem Metalldraht und möglichst dicht machen. Haben wir daraus einen hohlen Cylinder hergestellt, denselben an beiden Enden eben so dicht geschlossen und mit einer Handhabe zum Eintauchen und Herausnehmen versehen, so können wir den Versuch machen. Wir tauchen das Drahtsieb in das Wasser, letzteres wird allmälig die Luft in demselben verdrängen und es füllen. Ziehen wir dann das Sieb an dem Griff wieder hervor, so bleibt es voll Wasser und läßt letzteres höchstens tropfenweise wieder austreten.

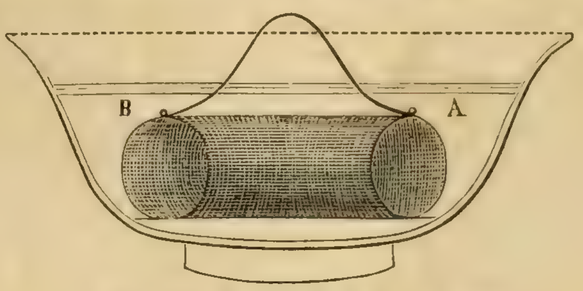
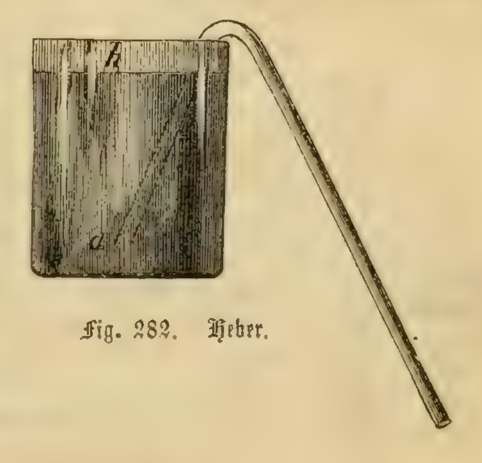


Fig. 281. Wasser im Siebe tragen.

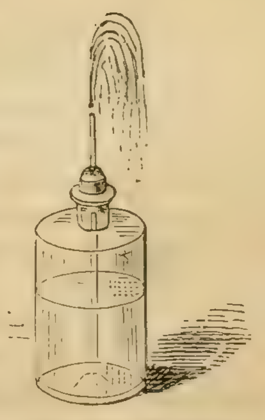
Die Wasserkunst auf dem Tische.

[494.] Eine knieförmig gebogene Röhre mit einem kürzern und längern Arme bildet einen sogenannten Heber. Tauchst du das kurze Ende in ein Gefäß mit Wasser und saugst an dem langen Ende, bis das Wasser kommt, so läuft letzteres so lange hier aus, als das kurze Ende eintaucht. Willst du zum Spaß eine Wasserleitung auf dem Tische herstellen, so kannst du es noch einfacher haben. Du stellst mehrere Gläser neben einander und legst ein wollenes Band oder ein Tuchstreifchen von einem zum andern, so daß der Boden von jedem berührt wird. Füllst du dann das erste Glas voll Wasser, so zieht sich letzteres von Glas zu Glas, bis schließlich in jedem derselben gleichviel ist.


Fig. 282. Heber.

Ein einfacher Springbrunnen.

[495.] Eine Glasflasche fülle zur Hälfte mit Wasser, verkorke sie und stecke durch den Stöpsel eine dünne Röhre bis fast auf den Boden der Flasche. Hast du keine dünne Glasröhre zu diesem Zwecke, so thut es der Stiel einer Thonpfeife oder eine lange abgeschnittene Federpose auch. Durch Hineinblasen verdichtest du die Luft in der Flasche und schließest die Oeffnung der Röhre mit dem Finger. Sobald du letztere wegnimmst, springt das Wasser als kleiner Springbrunnen so lange empor, bis die Luft in der Flasche wieder dieselbe Ausdehnung erhalten hat, wie die äußere.


Fig. 283. Einfacher Springbrunnen.

Ein Springbrunnen für den Weihnachtsgarten.

[496.] Ein solcher ist schon etwas schwieriger herzustellen und immer mit einigen Geldkosten verknüpft (siehe die Abbildung S. 221 Fig. 278). Du bedarfst dazu eines etwas größern Gefäßes, eines Blechkästchens, Beckens oder dergleichen. Von diesem Wasserbehälter aus muß eine Leitungsröhre hinunter nach dem Garten führen und an dem Ende derselben muß sie in eine feine Spitze auslaufen, die senkrecht gerichtet ist. Gießt man in den oberen Behälter Wasser, so springt aus der Spitze drunten ein feiner Strahl empor, fast so hoch als das obere Gefäß steht. Natürlich muß man Sorge tragen, daß sich das Wasser des Springbrunnens wieder sammeln kann, damit es keine Ueberschwemmung verursache.

[497.] Der Heronsbrunnen

ist eine andere Art kleiner Springbrunnen, zu dessen Herstellung drei Röhren erforderlich sind. Die eine derselben (a) wird mit einem Trichter in Verbindung gesetzt, um Wasser einfüllen zu können. Sie führt bis fast auf den Grund eines Glasfläschchens und geht dabei luftdicht durch dessen Stöpsel. Die zweite Röhre (b) beginnt von dem Korkstöpsel derselben Flasche, führt im Bogen nach oben in ein zweites Glas und endigt in dem Korke desselben. Vom Boden des zweiten Glases beginnt abermals eine Glasröhre, erhebt sich senkrecht durch den Stöpsel und endigt in einer feinen Spitze. Jede der beiden Flaschen füllt man so weit mit Wasser, daß die Enden der Röhren a und c in dasselbe eintauchen. Gießt man dann durch den Trichter Wasser nach, so wird der Luftdruck den Wasserstrahl aus c emportreiben.

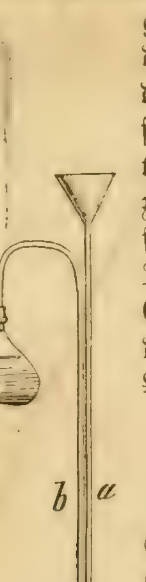


Fig. 284. Der Heronsbrunnen.

Der aussetzende Brunnen.

[498.] Eine hohle Kugel ist ganz mit Wasser gefüllt. An der Seite hat sie eine oder mehrere kleine Röhrchen als Ausläufer. So lange aber keine Luft in die Kugel dringen kann, läuft kein Wasser aus ihr heraus. Von unten führt eine Röhre in die Kugel hinein und endigt innen ziemlich an ihrem Scheitel. Diese Röhre steht in einem flachen Blechgefäß und hat ganz unten ein kleines Luftloch. Ist der Blechuntersatz leer, so dringt die Luft durch jenes Loch und die Röhre in die Kugel, worauf die Brunnen zu fließen beginnen. Hierdurch füllt sich aber das Becken und das Loch wird verstopft, der Luftzutritt wird abgeschlossen und die Brunnen hören auf zu fließen. In dem Untersetzer hat man nun ebenfalls ein kleines Abzugsloch angebracht, durch welches das Wasser allmälig wieder seinen Ausweg findet; hierdurch wird das Luftloch der Röhre abermals frei und das Spiel der Brunnen beginnt wieder. Dieser

Wechsel wiederholt sich so lange, als Wasser in der Kugel ist. Hat man durch mehrmaliges Wiederholen die Zeiträume kennen gelernt, in denen das Fließen beginnt und aufhört, so kann man sich den Anschein geben, als geschehe beides auf Kommando.



Fig. 285. Der aussetzende Brunnen.



Fig 286. Der Wassertänzer.

Der Wassertänzer.

[499.] An dem Springbrunnen bringe einen kleinen Trichter aus Gaze an, lege dann auf die Oeffnung der Wasserröhre eine kleine hohle Glaskugel oder ein andres leichtes Körperchen, etwa von der Form eines Männchens, Vogels u. dgl., so wird der Wasserstrahl es mit emporreißen und droben hin und her wirbeln. Wird es ja aus dem Hauptstrahl herausgeschleudert, so fällt es unten in den Gazetrichter und gelangt durch diesen wieder nach der Spitze der Wasserröhre, um von Neuem emporgeschleudert zu werden.

Wasser in Wein verwandeln.

[500.] Nimm ein Medizinglas voll Rothwein, das einen engen Hals von höchstens einem Viertelzoll Durchmesser hat, und stelle es hinein in ein größeres Gefäß mit Wasser, so daß das letztere mindestens ½ Zoll über der Mündung der Weinflasche steht. Der Rothwein dringt bandförmig heraus in das Wasser und in ähnlicher Weise das Wasser in das Weinglas hinein und man kann, wenn man Erschütterungen vermeidet, lange Zeit dies beiderseitige Austauschen der Ströme verfolgen, das ganz allerliebst aussieht.

Bier und Wasser in einem Glase.

[501.] Man füllt zuerst das Glas halb voll Bier, dann hält man ein Tüchelchen darüber und gießt langsam und vorsichtig das Wasser nach. Auf diese Weise verhütet man das Vermischen der verschiedenen schweren Flüssigkeiten. Will Jemand das Bier unter dem Wasser wegtrinken und nur das letztere zurücklassen, so steckt er ein Röhrchen auf den Grund und saugt durch dieses das Bier aus.

Ein Ei mitten im Glase schwimmen lassen.

[502.] Hast du in ein Cylinderglas Wasser gegossen und legst ein Hühnerei hinein, so sinkt dasselbe darin zu Boden, wie es Fig. 287 darstellt. Schüttest du die Hälfte des Wassers ab, stellst eine Trichterröhre bis zum Grunde hinein

und füllst starke Seifensiederlauge hinein, so daß dieselbe durch das Rohr auf den Grund des Glases gelangt, so werden sich Wasser und Lauge von einander gesondert halten; die schwerere Lauge wird den untern Theil des Gefäßes einnehmen, das Wasser den oberen. Das Ei wird auf der Lauge schwimmen und dadurch in die Mitte des Glases gerathen.

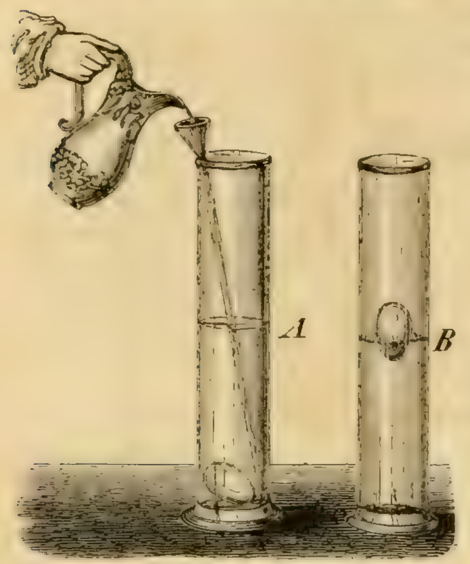


Fig. 287 u. 288. Ein Ei mitten im Glase.

Fünferlei Flüssigkeiten in demselben Glase.

[503.] Will man fünferlei Flüssigkeiten in dasselbe Glas füllen, so thut man zu unterst etwas Quecksilber, auf dieses eine Lösung von Zinkvitriol, die wasserhell aussieht, dann eine Lösung von blauem Kupfervitriol, dann Wasser und zuoberst Alkohol, den man etwa mit etwas Karmin roth färben kann.

Wettermännchen.

[504.] Eine Darmsaite saugt bei nasser Luft Feuchtigkeit leicht ein und verändert in Folge dessen ihre Drehung. Man benutzt deshalb eine solche gern, um zum Scherz ein Wettermännchen daraus darzustellen. Genau kann man sich deshalb nicht darauf verlassen, weil die Einwirkung der feuchten Luft schon ziemlich anhaltend gewesen sein muß, ehe sich die Wirkung auffallend genug zeigt. Man machte wol ein Häuschen mit zwei Thüren und brachte dahinter an der senkrecht gespannten Saite ein wagerechtes Hölzchen an, auf dessen einem Ende ein Herr und auf dem andern eine Frau stand. Bei trocknem Wetter drehte sich die Saite so, daß die Dame zum Vorschein kam, bei nassem Wetter dagegen zog sich die Frau zurück und der Herr mußte hinaus.

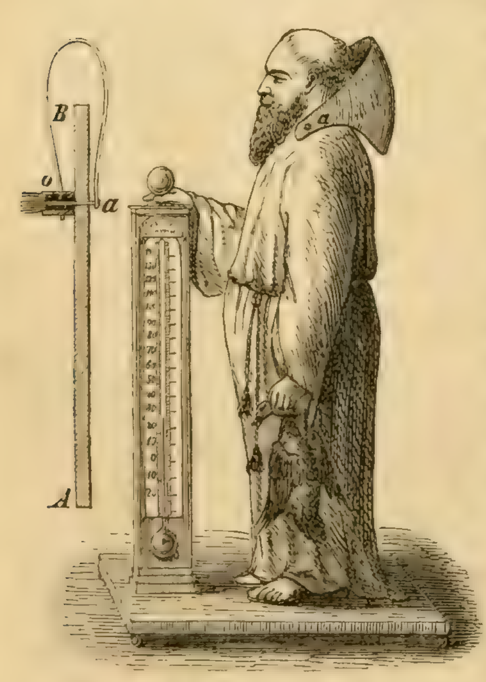


Fig. 289. Der Kapuziner als Wettermännchen.

Man bringt auch wol die Darmsaite a o mit einem Kapuziner in der Weise in Verbindung, daß sie bei feuchter Luft dessen Kapuze B ihm über den Kopf zieht, bei gutem Wetter aber das Haupt entblößt.



Fig. 290. Balancirübungen.

Der kleine Mechaniker und Physiker.

Balancirübungen.

[505.] Es ist sonst bei den Spielen Regel, daß man sucht, sich die gestellten Aufgaben so leicht als möglich zu machen, allein es giebt auch eine Anzahl Spiele, bei denen es gerade darauf ankommt, den Punkt auszufinden, an welchem ein Ding am schwersten ist, — nämlich den Schwerpunkt. Hat man diesen gefunden, so läßt sich selbst ein schwankender, wankender Gegenstand leicht unterstützen und in Ruhe erhalten; er läßt sich balanciren.

Kleine Kinder müssen anfänglich vielfache Studien machen, um sich selbst balanciren zu lernen, so wie es sogar für manchen Erwachsenen nicht zu allen Zeiten leicht ist, auf einem Kreidestrich oder der Dielenfuge des Zimmerbodens ohne Schwanken entlang zu gehen — besonders wenn ihm der Kopf schwer ist. Kann das Kind den Strohhalm auf dem Finger balanciren, später wol gar einen Stock auf den Zähnen, der Stirn oder der Nasenspitze, oder mehrere Stöcke gleichzeitig, so muß es das Hündchen auch lernen. Zunächst wird es in die Ecke des Zimmers gelehnt, daß es nicht umfällt, später steht es aufrecht an einer Wand und zuletzt stellt es sich freiwillig tanzend auf die Hinterbeine empor, wenn es einen Leckerbissen erschnappen will.

Es lassen sich mit Balancirübungen mehrerlei Kunststückchen ausführen, die durch geschicktes Auffinden des Schwerpunktes leicht zu lösen sind, dem Unerfahrenen aber vergebliche Mühe machen. So stelle deinem Spielkameraden die

Aufgabe: sie sollen eine Schiefertafel auf einer Stricknadelspitze balanciren! Sie werden es schwerlich so leicht zu Stande bringen, und du wirst es ihnen zeigen müssen. Du ziehst mit dem Schieferstift und Lineal auf der Tafel Linien von einem Winkel zum andern. Da, wo sich diese schrägen Linien kreuzen, ist der Mittelpunkt der Tafel. Hier setzest du die Tafel auf die Nadel und, wenn du sonst etwas Geschick im Balanciren hast, wird es dir auch mit der Tafel gelingen.

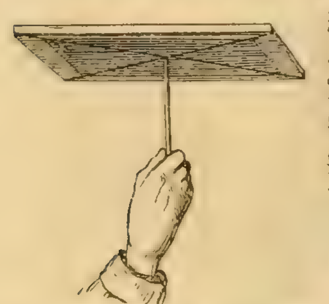


Fig. 291. Eine Schiefertafel auf dem Stifte balanciren.

Einen Pfennig auf einer Nadelspitze balanciren.

[506.] Wolltest du ohne Weiteres eine Nähnadel in die Hand nehmen und den Pfennig mit der schmalen Seite darauf stellen, so würde er sofort wieder herunter fallen. Du mußt es anders anfangen. Die Nadel befestigst du in den Korkstöpsel einer Flasche, so daß sie senkrecht steht. Den Pfennig klemmst du mit seiner oberen Hälfte in einen andern Stöpsel oder in sonst ein Stückchen Holz und stichst je links und rechts ein Messer oder eine Gabel von gleicher Schwere fest. Stellst du nun den Rand des Pfennigs auf die Nadelspitze und probirst vorsichtig den Schwerpunkt aus, so wird er darauf stehen bleiben, ohne zu fallen. Durch dasselbe Hülfsmittel läßt sich auch ein Holzspänchen leicht auf der Fingerspitze balanciren; man braucht nur an jeder Seite oben ein Messer einzustecken.



Fig. 292. Der Pfennig auf der Nadelspitze.

Ein Ei auf die Spitze zu stellen.

[507.] Es ist Jedem von euch bekannt, daß Columbus, der Entdecker Amerika's, eine Gesellschaft eitler Spanier dadurch in Verlegenheit brachte, daß er von ihnen verlangte, sie sollten ein Ei so auf die Spitze stellen, daß es nicht umfiele. Sie mühten sich lange vergeblich, bis endlich Columbus kurzen Prozeß machte und das eine Ende eines Eies eindrückte, so daß es stehen konnte. Er hätte sich auch in anderer Weise helfen können. Die Schwierigkeit, das Ei auf der Spitze balanciren zu können, liegt darin, daß der Dotter, welcher bedeutend schwerer ist als das Eiweiß, in der Mitte schwimmt und leicht schwankt. Schüttelt man ein frisches Ei, vielleicht eine halbe Stunde lang, tüchtig, so zerreißt das dünne Häutchen, das den Dotter umschließt, und letzterer kann sich in dem Theile des Eies sammeln, der sich unten befindet. Auf diese Weise kann der Schwerpunkt sogar in die Spitze verlegt und das Ei auf dieser zum Stehen gebracht werden.

[508.] Wer es noch leichter haben will, braucht nur ein kleines Loch in die Schale zu stechen und eine Anzahl Schrotkörner hinein zu schieben; schließlich verstreicht er das Löchelchen mit etwas Kreide und Gummi oder ein wenig Gyps. Die Schrotkörner werden sich an jeder Stelle ansammeln, die man zu unterst bringt, und es ermöglichen, daß das Ei auch auf der Spitze stehen kann.

Stehaufchen.

[509.] Eine halbe Kugel von Eisen, Blei oder sonst einem schweren Stoff kann dir zur Anfertigung mancherlei spaßhafter Figuren dienen. Sie hat nämlich die Eigenthümlichkeit, daß du sie legen magst, wie du willst, stets wird sie sich wieder in die Stellung zurückbegeben, daß der Mittelpunkt der Halbkugelfläche zu unterst liegt. Auf der flachen Oberseite kannst du einen Herrn oder eine Dame, ein Hündchen oder einen Bär oder was du sonst willst, aufstellen; je drolliger das Ding aussieht, desto besser eignet es sich, nur muß es hübsch leicht sein. Biegst du die Figur vorwärts oder rückwärts, legst du sie links oder rechts auf die Seite, mit dem Kopfe etwa bis auf den Tisch, stets wird sie sich wieder aufrichten und nach zahlreichen Komplimenten schließlich wieder die senkrechte Stellung gewinnen. — In manchen Brunnenkurorten hat man halbkugelige Trinkgläser mit sehr dickem und deshalb schwerem Boden, welche die Inschrift tragen:



Fig. 293. Stehaufchen.

„Trink' mich aus und leg' mich nieder,
Steh' ich auf, so füll' mich wieder!"

Es müßte Einer aber in Ewigkeit forttrinken, wenn er dem Spruche folgen wollte, denn die Gläser stehen jedesmal vermöge ihrer schweren Unterhälfte wieder auf.

Fangespiel mit Schwertern.

[510.] Tausendkünstler, welche öffentliche Schaustellungen geben, pflegen auch gewöhnlich ein Fangespiel mit Schwertern aufzuführen, das den Zuschauern sehr gefährlich dünkt und sie halb mit Entsetzen, halb mit Staunen über die Geschicklichkeit und Sicherheit des Künstlers füllt. Letzterer hat gewöhnlich drei kurze zweischneidige Schwerter und zeigt zunächst den Zuschauern, wie scharf dieselben geschliffen und wie gefährlich sie zugespitzt sind, so daß jedes Versehen und Falschgreifen ihm den Tod oder wenigstens eine Wunde zuziehen muß. Darauf beginnt er eins nach dem andern in die Höhe zu werfen und sie wieder aufzufangen, als ob es Bälle oder Holzstöckchen seien, und jedesmal kommen die Waffen mit den Griffen wieder in seine Hand zurück. Der ganze Vortheil liegt darin, daß die Klingen möglichst kurz und leicht, die Griffe dagegen möglichst schwer sind. Du kannst das Ding auf eine sehr ungefährliche Weise ihm nachmachen, wenn du die Schwerter mit Holzklingen und Metallgriffen anfertigst, erstere aber mit Silberpapier überziehst. Fehlen dir Metallgriffe, so nimmst du schweres, hartes Holz statt ihrer und machst die Klingen aus leichtem Holze oder aus Pappe. Wirfst du diese Waffen empor, so kommen sie stets, mit den schweren Griffen voran, nach unten wieder zurück.

Einen Eimer Wasser an einem Stabe aufhängen, der frei auf dem Tische liegt.

[511.] Du bist mit deinen Geschwistern beschäftigt, im Garten die durstigen Blumen zu gießen. Ihr seid ermüdet und wollt einen Augenblick ausruhen. Du hast einen Eimer voll Wasser neben dir stehen, den du zugetragen, und stellst die obige Aufgabe. Du legst einen etwas starken Stab, etwa einen Georginenstab, auf den Gartentisch und fragst: „Wer vermag den Eimer an dem Stabe aufzuhängen, so daß er nicht fällt?" Kann Keiner die Aufgabe lösen, so schneidest du in das vordere Ende eine Kerbe in den Stab, hängst den Eimer darüber und hältst ihn zunächst noch fest; dann stützest du einen zweiten Stab in die Kerbe und mit dem andern Ende in den Eimer. Du drückst damit den Eimer so weit zurück, daß seine Hauptschwere unter die Tischplatte zu liegen kommt. Sobald du fühlst, daß du den rechten Punkt gefunden, läßt du den Eimer los und er wird an dem lose liegenden Stabe hängen, ohne zu fallen.

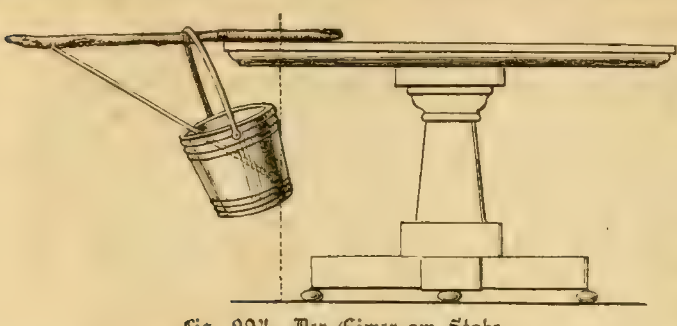


Fig. 294. Der Eimer am Stabe.

Der kühne Reiter.

[512.] Harras, der kühne Reiter, ist vom Dichter Körner hoch besungen worden, da er mit seinem Pferde lieber in den Abgrund hinunter sprang, als daß er sich der Gewalt seiner Feinde überliefert hätte. Du kannst ohne große Mühe einen Reiter herstellen, der dem Harras an Todesmuth durchaus nichts nachgiebt, ja der sogar stundenlang mit seinem edeln Thiere die kühnsten Schwenkungen über dem tiefsten Abgrunde ausführt und dabei das Geschick besitzt, nicht hinab zu stürzen. Es kann jeder Reiter deines Spielkastens dazu benutzt werden, dessen Pferd noch feste Hinterbeine besitzt und das sich im Galopp befindet. In der Mitte des Bauches stichst du dem Thiere einen langen Eisendraht ein, es muß sich diese kleine Wunde schon seiner Rettung wegen gefallen lassen. Dann biegst du den Draht im Bogen rückwärts und bringst an seinem hintern Ende eine schwere Bleikugel an. Die Biegung muß so weit gehen, daß die Bleikugel sich hinter den aufstehenden Hinterhufen ungefähr so weit befindet, als



Fig. 295. Der kühne Reiter.

das andere Drahtende vor denselben eingestochen ist. Jetzt kannst du den Reiter keck an die Tischkante setzen und die wildesten Schwenkungen ausführen lassen, die Bleikugel wird ihn stets am Fallen verhindern.

Der bewegliche Vogel Strauß.

[513.] Aus einem Stück Pappe, die mit weißem Papier überzogen ist, machst du den Rumpf und die Beine eines Vogel Strauß. Da die letztern zu dünn sind, lässest du zwischen ihnen, so wie rechts und links von ihnen, etwas Pappe stehen und malst an diese Gebüsch oder Gras, denn der Vogel Strauß lebt nicht etwa da in der Wüste, wo nichts als Sand ist, sondern sucht gerade diejenigen Thäler derselben auf, in denen ihm die Gebüsche, Gurkengewächse und Gräser Nahrung bieten. Den Hals und den Schwanz fertigst du besonders und setzest sie durch Faden oder Draht mit dem Rumpf in der Weise in Verbindung, wie auf der Zeichnung nebenbei angegeben. Ein wenig tiefer unter dem Drehpunkt der beiden genannten Theile bindest du je einen Zwirnsfaden an und vereinigst dieselben bei gleicher Länge zu einem Knoten. Ein einfacher Faden, der von hier aus senkrecht hinabhängt, trägt einen etwas schweren Gegenstand, etwa einen Schlüssel oder ein kleines Uhrgewicht. Letzteres wird in Bewegung gesetzt wie ein Pendel und in derselben Weise, wie es hin und her schwankt, bewegen sich auch Kopf und Schwanz des Vogels vorwärts und rückwärts. Das ganze Kunstwerk läßt sich bequem am Rande des Tisches so aufstellen, daß die gemalte Seite des Vogels nach dem Tische hin steht.

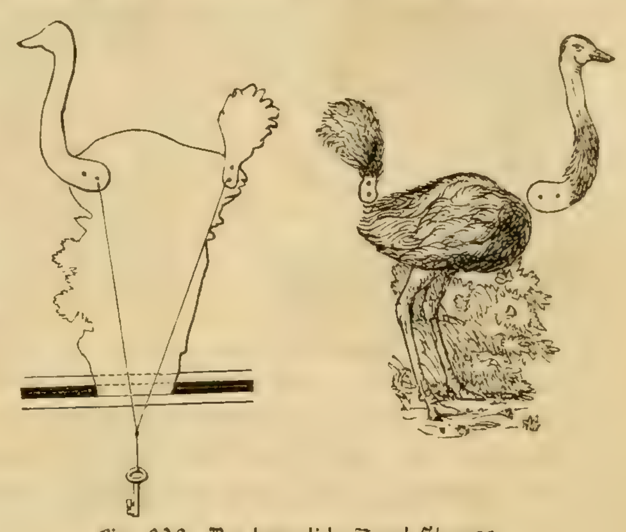


Fig. 296. Der bewegliche Vogel Strauss.

Der Faßreiter.

[514.] Der Faßreiter ist ein so geschickter Gesell, daß er auf einem Fasse reitet, ohne herunter zu fallen, trotzdem daß dieses davonrollt. Er kann's also mit dem berühmten Dr. Faust wohl ansehen. Willst du einen solchen kleinen Hexenmeister fabriziren, so mache zuerst das Faß, denn das ist hierbei die Hauptsache. Du schneidest zu demselben zwei kreisrunde Pappenscheiben von gleicher Größe, etwa so groß wie die flache Hand. Sie werden nachher durch einen schmalen Streifen dünner Kartenpappe verbunden, denn das Faß wird kein langes Weinfaß, sondern stellt etwa ein Käsefaß dar, wie es die Senner der Alpen haben. Ehe du aber den Streifen darum leimst, steckst du einen Draht durch die Mitte

der Scheiben. Er bildet die Achse, um welche sich das Faß drehen soll, und unter seiner Mitte ist eine kleine Bleikugel oder ein anderer schwerer Gegenstand angehangen. Die außerhalb der Scheibe hervorstehenden Drahtenden werden senkrecht nach oben gebogen, und nachdem das Faß durch den umgelegten Streifen fertig gemacht ist und leicht rollt, befestigt man an jene Drahtenden die Beine des Männchens. Letzteres kannst du auch aus Pappe oder starkem Papier machen; willst du ein wirkliches Püppchen dazu verwenden, so mußt du nur berücksichtigen, daß es leichter ist als die Kugel im Fasse, denn letztere muß es durch ihr Gewicht fortwährend in senkrechter Stellung erhalten. — Auf diese Weise läßt sich auch der Herr Baron von Münchhausen herstellen, der auf der Kanonenkugel davonreitet.



Fig. 297. Der Fassreiter.

Einen Cylinder an einer schrägen Fläche hinaufrollen lassen.

[515.] Dies kleine Kunststückchen läßt sich leicht dadurch bewerkstelligen, daß man innerhalb des Cylinders ein Gewichtchen befestigt und dies beim Auflegen des Cylinders so obenhin hält, daß es ein wenig aufwärts neigt. Läßt man dem Cylinder freien Lauf, so sucht das Gewicht zu fallen und treibt dabei den Cylinder ein Stückchen aufwärts. Dies beträgt natürlich nicht mehr als den halben Cylinderumfang.

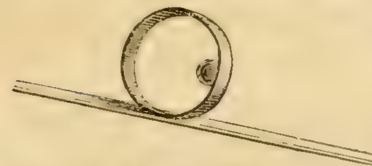


Fig. 298. Der aufwärts rollende Cylinder.

Die Sandmühle.

[516.] Du hast bereits gelernt, die Luft als bewegende Kraft bei deinen mechanischen Kunstwerken zu benutzen, und bist dadurch zum Windmüller geworden. Du kannst auch dem Wassermüller in der Einrichtung der Triebräder nachahmen, nimmst aber statt des Wassers fein durchgesiebten Sand, dem gleich, der als Streusand beim Schreiben gebraucht wird. Das wichtigste Stück ist hierbei die Anfertigung des Triebrades. Es muß dies so eingerichtet sein wie die oberschlächtigen Räder der Bachmühlen. Ich nehme willkürlich an, du wolltest dem Rade einen Durchmesser von etwa 8 Zoll geben, so schneidest du einen Streifen aus dünner Pappe, die sich leicht biegt, und machst denselben 1 Zoll breit und 19 Zoll lang; in je 1 Zoll Entfernung zeichnest du einen Querstrich darauf, schneidest 18 viereckige Pappenstückchen genau 1 Zoll breit und 1¼ Zoll hoch, leimst an das eine Ende eines solchen Pappenvierecks ein Streifchen Papier, das einen halben Zoll vorsteht, und klebst die Vierecke mittelst der Papierstreifen auf die Theilungsstriche des langen Streifens, so daß sie ziemlich senkrecht auf demselben stehen. Während dies trocknet, schneidest du aus starker Pappe zwei kreisrunde

Scheiben von je 8 Zoll Durchmesser. Im Mittelpunkt stichst du ein kleines Loch durch, in welches eine Holzwelle später straff eingepaßt werden kann, und schlägst mit dem Zirkel einen Kreis auf der einen Scheibe, welcher 6 Zoll Durchmesser hat, der also einen Zoll ringsum kleiner ist als der Scheibenrand. Nachdem du die beiden Enden des langen Streifens mit den 18 Vierecken einen Zoll weit auf einander gelegt und fest verbunden hast, leimst du ihn sammt den 18 Pappenstückchen auf den kleinern Kreis der einen Scheibe. Die 18 Pappenstückchen richtest du alle so weit schräg nach derselben Seite, daß keins über den Rand der Scheibe vorsteht. Ist dies gehörig angetrocknet, so leimst du in derselben Weise die zweite Scheibe auf die andere Seite des Streifens und der schräg stehenden Pappenvierecke und hast das Kastenrad fertig. Ein geräumiger Cigarrenkasten läßt sich zum Aufhängen des Rades benutzen, in Ermangelung eines solchen machst du dir einen ähnlichen Kasten aus Pappe. Ist das Rad 8 Zoll im Durchmesser, so muß der Kasten mindestens 9 Zoll breit sein. Seine Höhe muß aber mehr betragen. Durch beide Seitenwände des Kastens muß ein Loch gehen, welches die Walze durchläßt, und es ist eine Hauptsache, daß dies so bequem als möglich geschehen kann, daß die Ränder des Loches also möglichst glatt sind. Ueber dem Rade bringt man ein Papp- oder Holzkästchen mit dem Sande an. Es läuft nach unten in eine Spitze mit einer Oeffnung zu, aus welcher der Sand in einem dünnen Strahle ausfließt und in die offenen Kästen der einen

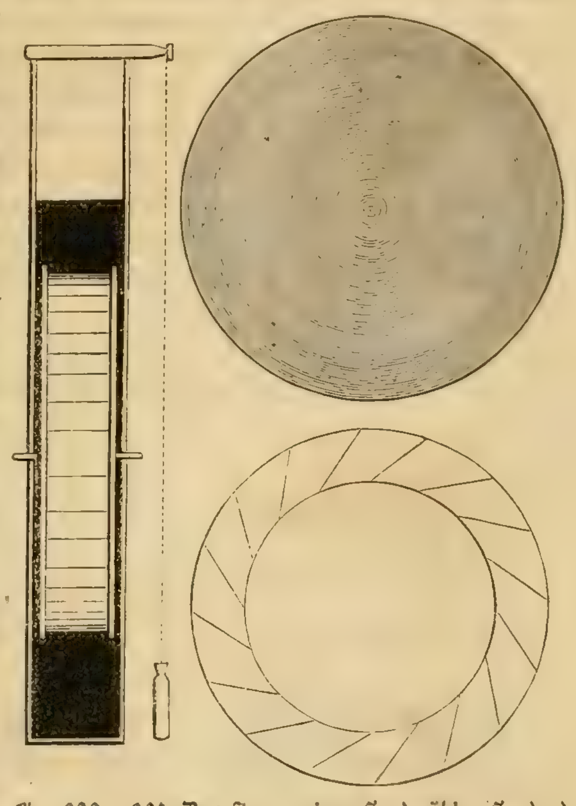


Fig. 299—301. Das Innere einer Sandmühle. Sandrad und Wasserscheibe.

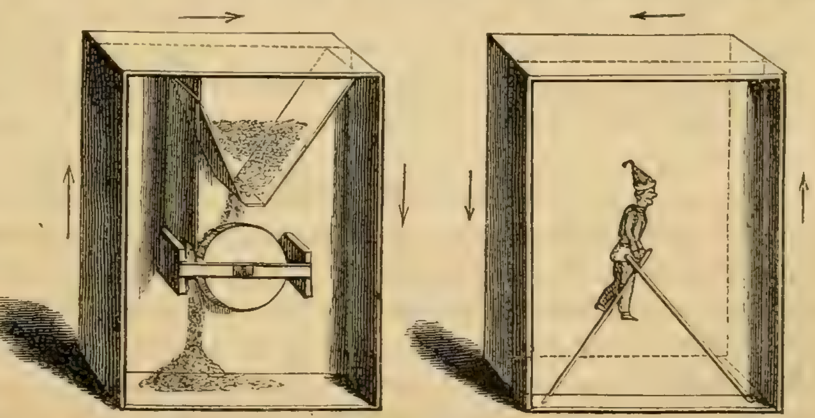


Fig. 302. Ein Turnmeister.

Radseite fällt. Diese wird dadurch schwerer, senkt sich und das Rad beginnt sich zu drehen.

[517.] An dem äußern Ende der Welle können nun sehr verschiedene Kunstwerke angebracht werden, die sich bewegen. So kannst du eine Scheibe anbringen, auf welcher Wasser gemalt ist. Stellst du diese Scheibe auf das Puppentheater in der Weise, daß sie zur Hälfte von Felsen und Gesträuch verdeckt erscheint, so stellt sie ganz schön einen herabstürzenden Wasserfall dar. Bringt man mit der Welle ein Männchen in Verbindung, dessen Arme und Beine in den Achseln und Hüften durch Faden beweglich eingefugt sind, so hat man einen Turner, welcher sich über die Stange des Reckes schwingt, oder einen Hanswurst, welcher Purzelbäume schlägt.

Die Kugel, welche bergauf läuft.

[518.] In Wirklichkeit läuft eine Kugel stets bergab, und nur dann aufwärts, wenn man sie etwa wirft; man kann aber mit einer Billardkugel und zwei Billardstäben die Sache so darstellen, daß es aussieht, als liefe die Kugel hinauf statt hinab. Lege zu diesem Behuf die beiden dünnen Enden der Stäbe dicht aneinander, die dicken Enden aber so weit auseinander, als der Durchmesser der Kugel beträgt; dann lasse die Kugel rollen; sie wird von der höher gelegenen Stelle am dünnen Stabende hinabrollen zwischen die dicken Stabenden; weil aber das Auge dabei der aufwärts zunehmenden Linie der Stöcke folgt, so erhält man gänzlich den Eindruck, als sei die Kugel bergauf gelaufen.

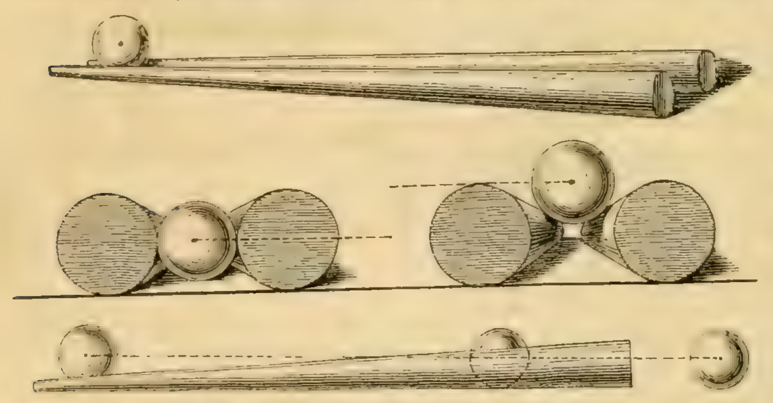


Fig. 303. Die aufwärts rollende Kugel.

Die veränderlich laufende Kugel.

[519.] Wenn man eine Kugel innerlich mit mehrern Löchern versieht, die nach verschiedenen Richtungen hingehen, etwas Quecksilber in dieselben einfüllt und sie dann rollen läßt, so wird sie bald diese bald jene Richtung einschlagen, je nachdem das Quecksilber der einen oder der andern Röhre in Bewegung geräth. Es sieht dann aus, als besänne sich die Kugel unterweges und wähle sich nach besserer Ueberlegung einen andern Weg. — In ähnlicher Weise, nur akkurater und künstlicher, sind jene kleinen Männchen eingerichtet, welche auf Stelzen stehen und dabei eine Treppe hinunter Purzelbäume schlagen, unten aber wieder auf die Füße zu stehen kommen. Sie haben inwendig auch Höhlungen, die

theilweise mit Quecksilber gefüllt sind. Sie sollen schon von den Chinesen erfunden und als Spielwerk benutzt worden sein.

Das Quecksilbermännchen.

[520.] Da wir bei dem vorigen Kunststückchen das Quecksilber, dieses sonderbare flüssige Metall, als bewegende Kraft kennen gelernt haben, so wird es dir vielleicht interessant sein, die innere Einrichtung eines andern kleinen Kunstwerkes kennen zu lernen, welches du vielleicht mehrfach bei Spielwaarenhändlern gesehen hast. Auf die oberste Stufe einer kleinen Treppe wird ein niedliches Männchen aufgestellt, das manchmal sogar auf Stelzen läuft. Es beugt sich allmälig nach vorn, schlägt einen Burzelbaum, kommt geschickt auf der folgenden Stufe an und gelangt auf dieselbe Weise von Stufe zu Stufe. Die

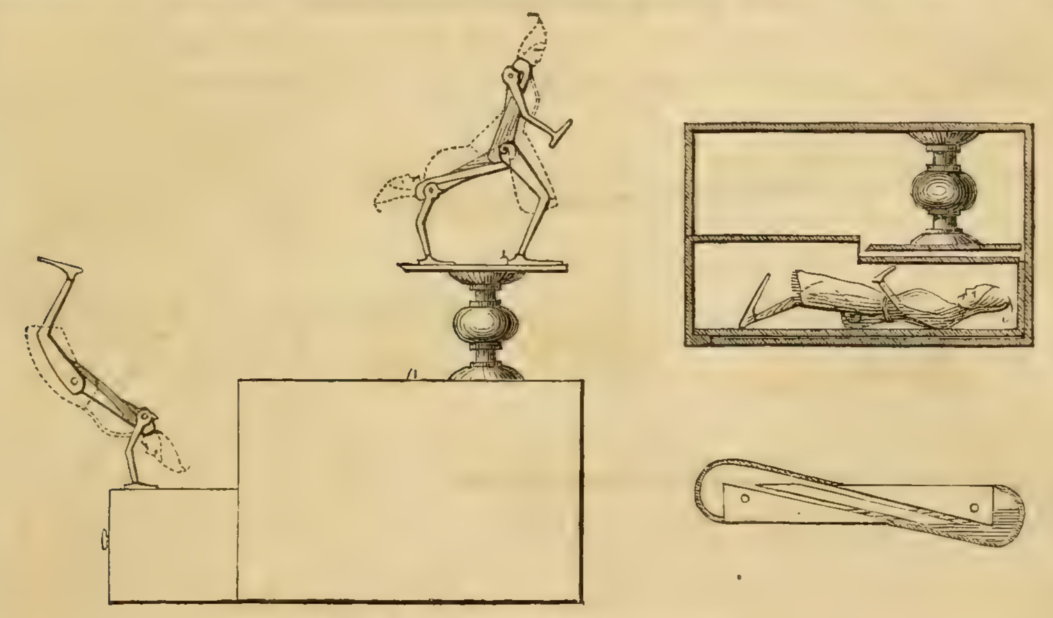


Fig. 304—306. Das Quecksilbermännchen.

beistehende Zeichnung erläutert den Hergang besser als jede Beschreibung. Du siehst daraus, daß im Innern des Männchens Röhren angebracht sind, die mit einander in Verbindung stehen und in welche man etwas Quecksilber geschüttet hat. Sowie das Metall aus einer Röhre in die andere fließt, verändert sich dadurch der Schwerpunkt der Figur und veranlaßt die Bewegung der letzteren. Das Ganze muß aber sehr sorgsam eingerichtet sein, so daß du selbst es nicht leicht herstellen kannst.

Die tanzende Erbse auf dem Pfeifenstiel.

[521.] Der kleine Tausendkünstler hält den langen, geraden Stiel einer holländischen Thonpfeife im Munde senkrecht in die Höhe und oben darauf liegt eine Erbse. Sowie er unten in den Stiel hineinbläst, hüpft und dreht sich die

Erbse hin und her. Er versteht es aber, sie ganz genau wieder mit dem Pfeifenstiel aufzufangen, so daß sie nicht herabfällt. Wie fängt er dies an? Antwort: Sehr einfach, indem er eine feine Nähnadel unten in die Erbse befestigt und dann in den Pfeifenstiel gesteckt hat.

Fig. 307. Die tanzende Erbse.

Das weggeschnellte Kartenblatt.

[522.] Auf ein Weinglas oder Trinkglas lege ein Kartenblatt und in die Mitte auf das letztere eine kleine Münze, schnelle dann mit dem Finger das Kartenblatt rasch weg, so wird nur dieses allein wegfliegen, die Münze dagegen in das darunter stehende Glas fallen. Der Stoß, welchen das Kartenblatt erhalten hat, beschränkt sich nur auf dieses selbst, pflanzt sich aber nicht auf die Münze fort. Es ist dies ganz dieselbe Erscheinung, die du schon längst von deinem Handwerkzeug her kennst. Ist der Stiel im Hammer locker geworden, so stößest du mit dem untersten Ende des Stieles kräftig auf einen Stein und das Eisen setzt sich fester, statt abzufallen. Das Kartenblatt kann man auch mit sammt dem darauf liegenden Geldstück auf der Fingerspitze balanciren und beim Wegschnellen bleibt das Geld auf dem Finger liegen.



Fig. 308. Das weggeschnellte Kartenblatt.

Das Geldstück auf der Serviette.

[523.] Dies Kunststückchen ähnelt dem vorigen, nur bedient man sich statt des Kartenblattes einer Serviette, die man zusammenrollt und so senkrecht auf ein Weinglas stellt. Sie darf natürlich nicht fest in dasselbe gesteckt werden. Auf ihr oberes Ende legt man ein Geldstück; schlägt man dann mit raschem Zuge die Serviette weg, so fällt das Geldstück ins Glas. Beim ersten Versuche mag man etwa das Glas von einem Kameraden am Fuße halten lassen, allmälig aber wird man durch Uebung so geschickt werden, daß man das Glas auf drei oder vier andere stellt, die man auf einander gebaut hat. Man legt jedesmal auf die Mündung des unteren Glases ein Kartenblatt und



Fig. 309. Die Münze auf der Serviette.

setzt das folgende darauf. Die Serviette läßt sich aus dem obersten wegschlagen, ohne daß der Glasthurm einstürzt.

Die Münze auf dem Reifen.

[524.] Auf eine Glasflasche mit etwas weiter Mündung stellt man einen Reifen, vielleicht aus Kartenspan oder leichtem Holz. Oben darauf legt man genau senkrecht über die Mündung der Flasche eine kleine Münze, die bequem in die Mündung geht. Schlägt man dann mit raschem Zuge den Reifen weg, so fällt die Münze in die Flasche.

Einen Stab auf zwei Gläsern zerschlagen.

[525.] Man wählt sich zu diesem Versuche einen langen, dünnen Stab von leichtem, nicht zu festen Holze, rückt dann zwei Stühle so weit auseinander, als die Länge des Stabes beträgt, und stellt zwei Gläser auf dieselben. Damit sie ein wenig fester stehen, füllt man sie mit Wasser. Auf den Rand der Gläser legt man die Enden des Stabes und bezeichnet sich die Mitte des letztern. Hier haut man ihn mit einem Messer, Säbel u. dgl. mit raschem Hiebe durch. Er wird in zwei Stücke zerspringen, ohne daß das Wasser in den Gläsern verschüttet wird.



Fig. 310. Einen Stab auf zwei Gläsern zerschlagen.

Einen Stab zerschlagen, der an zwei Haaren hängt.

[526.] Einen ähnlichen Stab, wie beim vorigen Kunststückchen benutzt worden, hängen wir an beiden Enden in zwei Haarschleifen auf und können ihn dann in der Mitte ebenso durchhauen, ohne daß die Haare dadurch zerrissen werden. Der Schlag pflanzt sich nicht leicht seitlich fort, sondern wirkt nur auf die Stelle, auf welche er geführt wird.

Einen Stab auf einem Strohhalm zerschlagen.

[527.] Laß von zwei deiner Kameraden einen kräftigen, unverletzten Strohhalm an beiden Enden straff festhalten. Dann wählst du einen dürren, nicht zu festen Stab und schlägst rasch auf den Strohhalm. Es wird der Stab zerbrechen und der Strohhalm unverletzt bleiben.

Der gelehrige Ring.

[528.] Die vorhergegangenen Kunststückchen beruhten auf der Eigenthümlichkeit, daß ein rascher Schlag sich nur in der geführten Richtung fortpflanzt, —

andererseits theilen sich selbst kaum bemerkbare kleine Schläge, Erschütterungen, wenn sie oft wiederholt in derselben Richtung wirken, sogar durch Körper hindurch und bis auf Entfernungen hin fort, die außer unserm Vermuthen liegen. Binde einen einfachen Ring an einen Faden von vielleicht einer Spanne Länge, fasse das freie Ende des Fadens mit dem Zeigefinger und Daumen und stemme den Ellenbogen auf den Tisch. Den Ring läßt du gerade hinab in ein Glas hängen und vermeidest alle absichtlichen Drehungen und Bewegungen des Fadens. Die Erschütterungen, welche der Pulsschlag deinem Arme mittheilt, setzen sich allmälig auch im Faden bis zum Ringe fort. Dieser kommt zum Schwingen und Bewegen und du kannst ihn so oft an das Glas klopfen lassen, als du willst. Auf diese Weise kannst du ihn die Frage nach Zeit und Stunde beantworten lassen, und wenn du Geduld genug hast, kannst du auch Worte buchstabiren, indem du jeden Buchstaben mit so viel Schlägen bezeichnest, als seine Stelle im Alphabet beträgt.

Das Glas Wasser im Reifen.


Fig. 311. Der Ball auf der geschwungenen Scheibe.

[529.] Ein dünner, leichter Faßreifen läßt sich bequem um den Finger schwingen, ohne daß er fällt. Legst du ein Steinchen, Geldstück oder dergl. in ihn, so wirst du auch dies mit ringsum schwingen können, und wer sich darin geübt hat, kann ein Glas mit Wasser hinein setzen und dasselbe im Reifen nach allen Richtungen hin schwingen, ohne daß ein Tropfen verschüttet wird. Beim Stillhalten muß aber vorsichtig verfahren werden, da sonst das Glas noch herabstürzt und zerbricht. (Siehe Bild: Schäfflertanz in München, S. 36.) So kannst du auch eine Kugel oder einen Ball auf einer Scheibe im Kreise herumschwingen, die du an zwei Fäden festhältst.

Wer in der Nähe eines Bahnhofes wohnt, kann Abends es sehen, wie die Wagenführer den Bahnwärtern dadurch Zeichen geben, daß sie die brennende Laterne im Kreise schwingen. Es läuft dabei kein Oel heraus und das Licht verlöscht auch nicht.

Eine sonderbare Eisenbahn.

[530.] Man biegt einen Streifen Holz oder Pappe in der Weise, daß er einen Knoten bildet. Das eine Ende befestigt man ansehnlich höher als das andere, und da, wo die Kreuzung der Schlingung stattfindet, führen die Streifen dicht neben einander vorbei. Von dem hochliegenden Ende aus läßt man eine kleine Kutsche herabrollen; sie wird solche Kraft erhalten, daß sie, wenn die Biegung gleichmäßig ist, nicht von der übergebogenen Stelle der Bahn abfällt,

sondern auf ihr rasch fortläuft. Ja, man kann sogar noch eine zweite Schleifenbildung von kleinerem Durchmesser anbringen und in das Wägelchen auch wol ein Gefäß mit Wasser stellen.

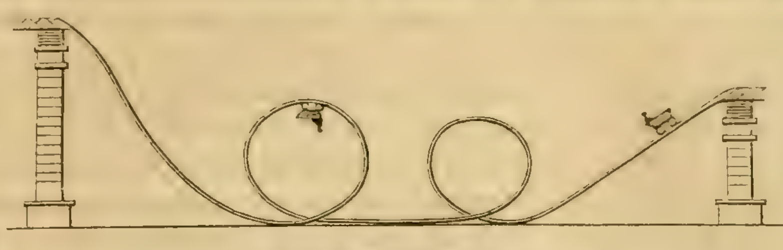


Fig. 312. Die sonderbare Eisenbahn.

Einen Apfel in einem Tuche zerschlagen.

[531.] Hierzu wählt man einen mürben Apfel, der sich leicht zerschlagen läßt, und wickelt ihn in eine Serviette oder ein Taschentuch, das den Apfel ringsum straff umgiebt. Dann legt man den Apfel auf den Tisch und schlägt mit dem Messer darauf. Der Apfel wird zerspalten, ohne daß das Tuch verletzt wird. Es wird dabei vorausgesetzt, daß man mit dem Messer einen raschen Hieb führt, nicht hin und her sägt.

Der Wettlauf der zwei Kutschen.

[532.] Mache dir aus Kartenblättern zwei kleine Kutschen oder Wägelchen, an die eine derselben mache kleinere Räder, an die andere größere, und sorge dafür, daß sie sich leicht bewegen. Binde an jede Kutsche ein Fädchen, nachdem du sie gewogen, daß sie genau gleich schwer sind. Sollte die eine etwa leichter sein, so legst du so viel Sand in sie hinein, bis sie das gleiche Gewicht erhält. Dann stellst du beide Fahrzeuge unten an ein schrägliegendes glattes Bret, leitest die Fädchen über Röllchen am obern Bretende und beschwerst die Fäden mit gleichen Gewichten. Da die Kutschen genau gleich schwer, die Gewichte ebenfalls gleich schwer und die Fäden gleich lang sind, so werden deine Kameraden wahrscheinlich meinen, die beiden Kutschen müßten auch gleichzeitig am obern Bretende ankommen; du kannst aber dreist darauf wetten, daß die Kutsche mit den größeren Rädern früher droben sein wird als die andere, und wirst die Wette gewinnen.

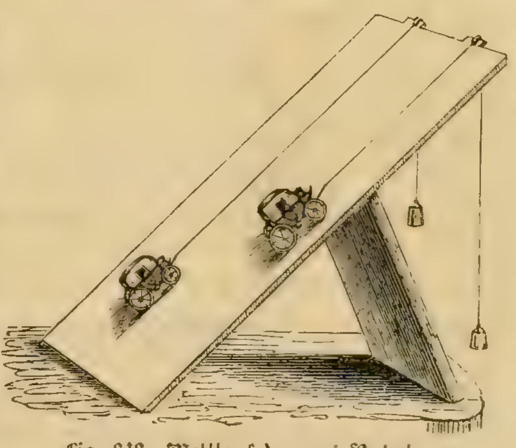


Fig. 313. Wettlauf der zwei Kutschen.

Eine Flasche an einem Strohhalme hochheben.

[533.] Da der Strohhalm nicht gebunden werden soll, so erscheint diese Aufgabe unmöglich, sie läßt sich aber leicht ausführen, wenn man einen kräftigen, steifen Strohhalm wählt, an seinem untern Ende ein Knie einknickt und ihn

mit demselben in die Flasche hineinschiebt. Sowie das Kniestück die Mündung passirt hat, sparrt das eingeknickte Stück und stemmt sich in der Flasche fest, so daß man dieselbe ohne Mühe daran emporheben kann.

Fig. 314. Eine Flasche mit einem Strohhalm hochheben.

Leichtes Mittel, einen Pfropfen aus einer Flasche zu ziehen.

[534.] Man brennt eine Stange Siegellack an und klebt sie senkrecht auf den Stöpsel. Ist sie völlig erkaltet und hart geworden, so kann man mit ihrer Hülfe den Pfropfen herausziehen; nur muß man genau senkrecht ziehen, nicht seitwärts drücken, damit die Stange nicht zerbricht.

Die gespaltene Bleikugel.

[535.] Wird eine Bleikugel oder sonstiges Bleistück mit einem scharfen Instrument in zwei Theile zerhauen, so daß die Schnittflächen genau auf einander passen; hütet man sich ferner, die bloßgelegten Flächen mit den Fingern zu berühren, und drückt beide Hälften wieder aufeinander, so bleibt das eine Stück am andern kleben, ohne abzufallen. Sehr hübsch zeigt sich die Anhangskraft der Körper auch bei Kautschuk, das du zusammenkleben kannst, sobald du zwei frische Schnittflächen auf einander hältst.

Der Ring am verbrannten Faden.

[536.] Einen starken Zwirnsfaden läßt du einige Tage in einer gesättigten Kochsalzlösung liegen, dann trocknest du ihn und bindest an das eine Ende desselben einen leichten Ring und hängst ihn auf. Verbrennst du den Faden, so wird die an Salzkrystallen reiche Asche noch Zusammenhang genug besitzen, den Ring zu halten, wenn er nicht stark erschüttert wird.

Einen Löffel an die Nase hängen.

[537.] Wenn dir beim Auslösen der Pfänder die Aufgabe gestellt wird, daß du einen Löffel an deine Nase hängen sollst, so erbitte dir einen silbernen Suppenlöffel, wische ihn recht rein aus und führe ihn dann vom Kinn aus nach der Nase hinauf. Wenn du am Munde vorbei kommst, hauchst du hinein. Ziehst du ihn dann langsam nach der Nasenspitze, so wird er daran ziemlich fest hängen bleiben, so daß du dabei sprechen und ihn selbst etwas hin und her schwanken lassen kannst.

Glas unter Wasser schneiden.

[538.] Eine dünne Glasscheibe läßt sich mit der Schere zerschneiden, ohne daß sie so heftig zerspringt, wie gewöhnlich, wenn man dabei nur Scheibe und Schere unter Wasser taucht.

Spröde Glastropfen und Bologneser Fläschchen.

[539.] Glastropfen, die rasch beim Schmelzen abgekühlt worden sind, besitzen eine außerordentliche Sprödigkeit aller Theile. Man trifft dergleichen käuflich bei den Glashändlern. Gewöhnlich haben sie ein dünnes Ende wie ein Schwänzchen, das umgebogen ist; versucht man dasselbe abzubrechen, so zerspringt der ganze Tropfen mit einem Knall in feinen Staub. Der Knall wird noch stärker, wenn man das Umbiegen unter Wasser vornimmt. — Die sogenannten Bologneser Fläschchen bestehen ebenfalls aus sprödem, rasch abgekühlten Glas. Ihre Theile befinden sich wie bei den Glastropfen in so starker Spannung, daß es nur einer unbedeutenden Störung bedarf, um sie in Staub zu zertrümmern. Es geschieht dies gewöhnlich schon, wenn man ein kleines Steinchen mit scharfen Ecken hineinwirft.

Unverbrennliches Papier.

[540.] Feuer ist für Kinder ein viel zu gefährliches Ding, als daß es ihnen zum Spielwerk dienen dürfte. Manches Kind hat sich selbst jämmerlich verbrannt und das Haus dazu in Flammen gesetzt, weil es mit Feuer gespielt. Aus diesem Grunde habe ich auch alle die zahlreichen Spiele, bei denen man Feuer bedarf, weggelassen und nachstehend nur ein paar kleine Proben gegeben, die vielleicht der Vater gelegentlich ausführt, wenn er euch auf manche sonderbare Eigenschaften des Feuers und der Hitze aufmerksam machen will. Wird ein Blatt Papier über die Flamme des Lichts gehalten, so brennt es nicht an, so lange man oben darauf bläst. Die hier aufströmende kühlere Luft mäßigt die Hitze fortwährend. Sobald das Blasen aber nachläßt, flammt es auf.

Wasser in Papier kochen.

[541.] Die indischen Lastträger helfen sich auf der Reise beim Kochen ihrer täglichen Speise mit hölzernen Kochgefäßen. Sie hauen ein Stück Bambusrohr dicht an einem Knoten ab, füllen Wasser und Reis hinein und kochen letztern gar, ohne daß das Rohr verbrennt. Man kann den Versuch nachmachen, wenn man ein Stück starkes Papier so einbiegt, daß man Wasser hineinschütten kann, und es dann über das Licht hält. Das Wasser kann in solchem Papier sogar zum Kochen gebracht werden, ohne daß das letztere verbrennt.

Eine Bleikugel in Papier schmelzen.

[542.] Zu diesem unmöglich erscheinenden Versuche muß man ein zwar zähes, aber sehr gefügiges und schmiegsames Stück Papier wählen, welches sich rings um die kleine Bleikugel vollständig dicht anschmiegt. Hat man auf diese Weise die Kugel fest eingewickelt, so dreht man das Uebrige zu einem Stiele zusammen und hält mittelst desselben die Kugel über das Licht. Hier wird das Blei zerschmelzen, ohne daß das Papier brennt.

Feuer auf der Hand tragen.

[543.] In alten Zeiten wurde bei schweren gerichtlichen Anklagen die Schuld oder Unschuld des Verklagten durch Gottesurtheile entschieden. Eine Art dieser Gottesurtheile bestand darin, daß der Beschuldigte glühende Kohlen in der Hand tragen mußte, ohne sich zu verbrennen. Wer's pfiffig anzufangen versteht, kann aber diese Probe aushalten, mag er nun sonst schuldig sein oder nicht; er bestreiche nur seine Hand mehreremal mit Eidotter, Gummi oder Stärke und lasse dies antrocknen. Die Schicht jener Stoffe leitet die Wärme so schlecht, daß man ruhig glühende Kohlen eine Strecke weit darauf forttragen kann. — Ein etwas gefährliches Experiment ist es, einen kleinen Kessel mit kochendem Wasser auf der Hand tragen. So lange das Wasser im heftigen Sieden begriffen ist, soll dies ohne allen Nachtheil geschehen können; sobald aber das Sieden aufhört, wirkt die Hitze auch am Boden durch und führt eine abscheuliche Verbrennung der Hand herbei. Noch viel gefährlicher sind jene Versuche: die Hand in geschmolzenes Metall zu tauchen, ohne sich zu verbrennen, — möglich soll's sein — ein Spiel ist's aber nicht.

[544.] Auf Jahrmärkten und Messen lassen sich mitunter Leute als Feueresser sehen, die ein brennendes Licht in den Mund halten. Sie putzen das Licht vorher rein ab und ziehen dann den Athem scharf an. So lange, als sie dies letztere können, fürchten sie kein Verbrennen; ist's ihnen nicht länger möglich, den Athem anzuziehen, so nehmen sie das Licht schnell zurück. Wir erwähnen das Kunststückchen nur, um euch zu sagen, wie's jene Leute machen, nicht damit ihres selbst nachahmt. Alle sonstigen Feuerwerkerkünste lassen wir bei Seite, auch die Herstellung von Sprühteufeln, Pulverfröschen, Feuerrädern, Raketen, Buntfeuern, Leuchtkugeln u. s. w.; nur eins will ich euch nennen, das wenig gefährlich und für euer kleines Theater unterhaltend ist.

Einen künstlichen Blitz machen.

[545.] Man macht entweder eine trichterförmige Blaseröhre, deren Boden man mit feinen Löchern durchsticht, oder benutzt den Deckel einer leeren Streichhölzchenschachtel, den man mit Papier überzieht, und dieses durchlöchert, um fein pulverisirtes Kolophonium, oder noch besser Bärlappsamen, hindurch in die Flamme eines Lichtes zu blasen oder zu pudern. Will man Donner dabei haben, so eignet sich ein großes Metallblech am besten dazu. In Ermangelung eines solchen thut ein starker Pappbogen auch schon leidliche Dienste. Selbst ein Bogen starkes Notenpapier, den man über einen Rahmen spannt, nachdem man ihn vorher naß gemacht hat, läßt sich, wenn er wieder trocken ist, als Donnerwerkzeug gut gebrauchen.

Die kleine Gasbereitung.

[546.] Wenn dir der Vater etwa erzählt: auf welche Weise man in großen Städten das Gas zur Beleuchtung der Straßen und Gebäude herstellt, so macht

er dir dabei vielleicht einen kleinen Versuch mit einem Stückchen Papier vor. Er rollt ein Quartblatt zu einer engen Röhre zusammen, die er an einem Ende zudrückt. Unweit dieses Endes schneidet er ein erbsengroßes Loch in die Seite der Röhre, hält die letztere etwas schräg, das geschlossene Ende oben, und zündet das Papier am untern Ende an. Es brennt nur langsam und da es dicht gewickelt ist, ziemlich unvollständig; dagegen entsteht viel Rauch, der in der Röhre hinauf zieht und auch aus dem Loche hervorkommt. Hält man an diesen Rauch einen brennenden Fidibus, so fängt er sofort Feuer und brennt mit eigenthümlicher, unten blauer Flamme, ohne daß das Papier dadurch in Brand geriethe. Es ist hierbei ein ähnlicher Vorgang wie bei der Gasbereitung. Das Papier vertritt die Stelle der Steinkohle, es wird aus ihm brennbare Luft entwickelt, durch eine Röhre geleitet und bei ihrem Austritte angezündet. Die Vorrichtungen zum Reinigen und Ansammeln des Gases fallen dagegen weg. Zum Schluß ermahne ich euch aber nochmals dringend, alle dergleichen Versuche und Belustigungen mit Feuer nur von euerm Vater ausführen zu lassen und es nicht selbst zu thun; ihr wißt ja, daß sogar der Nachtwächter alle Tage die ganze Stadt ermahnt:

„Bewahrt das Feuer und auch das Licht,
Daß Niemand ein Schaden geschicht!"

Pflanzen wachsen sehen.

[547.] Wenn man auch nicht hören kann, wie das Gras wächst, so kann man's doch sehen. Durch ein starkes Vergrößerungsglas läßt sich's genau sehen, wie der Blütenschaft einer Agave höher und höher treibt, und die Stengelspitzen raschwachsender Rankengewächse zeigen ähnliche Erscheinungen. Selbst für das bloße Auge kann man sich den Spaß bereiten, auf dem Tische ein grünes Beet zu erzeugen, sogar mitten im Winter.

Nimm Asche von Erbsen- oder Bohnenstroh, siebe sie durch und menge sie mit halb so viel guter feiner Gartenerde. In diese Mischung menge ferner Petersiliensamen, den du 24 Stunden lang in starken Branntwein eingeweicht hattest. Sobald du wünschest, daß das Wachsen beginnen soll, besprengst du dieses Kunsttreibbeet mit lauem Regenwasser und wiederholst solches oft — nach einer Viertelstunde wird der Samen bereits grünen.

In einer halben Stunde Salat wachsen zu lassen.

[548.] Den Salatsamen weicht man einen vollen Tag lang in gutem, starken Weingeist ein und säet ihn in einen Boden, der aus zwei Theilen guter Gartenerde und einem Theil ungelöschten Kalk besteht. Begießt man das Ganze mit einer feinlöcherigen Gießkanne, so werden schon nach einer halben Stunde die Pflanzen hervorsprossen.

Die Kressen-Pyramide.

[549.] Will man sich mitten im unfreundlichen Winter, wenn das Auge nichts sieht als Schnee und Eis, den Anblick eines angenehmen Grün von frischwach-

senden Pflanzen verschaffen, so kann man sich auf leichte Weise einen kleinen Kressenberg, eine Kressenpyramide bereiten. Aus feuchtem Thon baut man sich den Berg zu der Gestalt auf, die man Lust hat ihm zu geben, ritzt und kerbt dann die Oberfläche und streut in die Lücken feuchten Sand. Den Kressensamen hat man bereits einige Stunden eingeweicht gehabt, man legt ihn auf den Berg und drückt ihn mit der Hand etwas in den Thon und Sand. Hat man das Ganze auf einen Teller gestellt, so begießt man es mehreremale mit lauem Flußwasser, in welches man etwas Kalk geworfen, und hat nach einigen Tagen bereits das Vergnügen, die Kresse üppig wachsen zu sehen. — Sogar ein grünes Männchen oder eine hohe grüne Säule lassen sich auf dieselbe Weise herstellen, wenn man dieselben mit Fries überzieht, denselben öfter naß macht und den Kressensamen hineinstreut. Lange währt freilich die kleine Herrlichkeit nicht; so rasch die jungen Pflänzchen emporwucherten, so rasch sinken sie auch wieder zusammen, da es ihnen an kräftiger Wurzel und nöthiger Bodennahrung fehlt.

Zeichnungen auf Baumfrüchte.

[550.] Du möchtest gern der Mutter zu ihrem Geburtstage eine besondere Freude machen und hierzu auch den Ertrag deines Gärtchens mit verwenden. Der Geburtstag fällt z. B. gerade zur Zeit, wenn die Aepfel reif sind, von denen du ein hübsches Zwergbäumchen besitzest. Jetzt sind die Aepfel noch jung und grün; du suchst einige der hübschesten aus und legst an den Seiten, welche der Sonne zugekehrt sind, die also später die rothen Backen bekommen, Figuren aus Wachs darauf, vielleicht die Anfangsbuchstaben des Namens der Mutter oder was du sonst für andre Figuren liebst. Dabei trägst du Sorge, daß du den Stiel nicht verletzest, damit der Apfel im Wachsthum nicht gestört wird, siehst aber von Zeit zu Zeit einmal nach, ob der Wachsüberzug sich noch darauf befindet. Sollte er einmal abgefallen sein, so mußt du ihn baldigst erneuern. Sind die Früchte endlich reif, so nimmst du das Wachs ab. Die Stellen unter demselben sind weiß oder grünlich geblieben, die freien Flächen haben sich roth gefärbt, du hast also eine niedliche Zeichnung auf deinen Früchten erhalten.



Fig. 315. Ein Magier des Orients.



Fig. 316. Chinesische Tausendkünstler.

Belustigungen aus der höhern Magie.

Der Professor der höhern Magie.

[551.] Die geheimnißvolle Kunst der Magie ist die höhere Weisheit und Naturkenntniß; sie ist die nur Wenigen bekannte Wissenschaft von den Mitteln, durch welche man sich die Naturkräfte dienstbar macht. In keinem schriftlichen Werke ist sie erschöpfend beschrieben, sondern ihre wichtigsten Lehren erben sich von Mund zu Mund bei ihren Schülern fort. Die ersten Lehrer der Magie waren im grauen Alterthum die Priester der persischen Göttin Maja, der ewigen Mutter aller Dinge; sie war zugleich die Göttin der Weissagung und der Dichtkunst, der Täuschung und des trügerischen Scheines. Jene alten Magier waren gleichzeitig erfahren in der Kunst der Traumauslegung und Sterndeutekunst, ja Manche behaupten: die drei Weisen aus dem Morgenlande,

welche dem Sterne nach Bethlehem folgten, seien dergleichen persische oder babylonische Magier gewesen.

In Nachstehendem sind eine Anzahl magischer Kunststücke und wunderbarer Dinge zusammengestellt, bei deren Ausführung keine Gefahren zu befürchten, die meistens leicht zu lernen und ohne theure und künstliche Apparate zu erzeugen sind. Wenn du vor deinen neugierigen Spielkameraden Etwas von der geheimen Kunst zum Besten giebst, so beachte nachstehende wichtige Regeln, die aus dem Nachlaß eines Weisen stammen:

Für's Erste sage niemals vorher, was für ein Kunststück du hervorbringen willst; die Zuschauer, welche nicht wissen, was deine Vorbereitungen und Vorrichtungen bezwecken, lassen sich dann durch Nebensachen um so leichter irre führen und täuschen.

Mache dir es zur Regel, nie dasselbe Stück unmittelbar hinter einander zweimal zu geben.

Wirst du von den Zuschauern hierzu aufgefordert, so schlage es aber auch nicht ab, du würdest sonst unhöflich erscheinen und man würde Zweifel in deine Fähigkeiten setzen. Versprich statt dessen die genaue Wiederholung etwas später und führe, wenn irgend möglich, dasselbe Stück in einer veränderten Weise, oder eine ähnlich scheinende, aber doch wesentlich verschiedene Aufgabe aus.

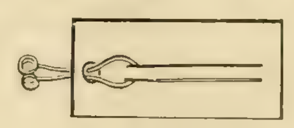
Es ist deshalb von Vortheil, wenn es geht, mehrere Arten in Bereitschaft zu halten, um die Aufgabe zu lösen.

Führt man ein Stück auf, bei welchem ein besonderer Apparat gebraucht wird, so spreche man gegen die Zuschauer vorzüglich von der Fertigkeit der Hände, von der Geschwindigkeit der Bewegungen und wenn man sein Kunststück durch letztere ausführt, so rede man von wunderbaren Apparaten, künstlichen Vorrichtungen u. dgl. Es ist deshalb gut, wenn auf einem kleinen Tischchen, das vor dir steht, mancherlei Dinge aufgestellt sind, die durch sonderbare Gestalt, Farbe und Glanz die Aufmerksamkeit der Zuschauer ablenken. Sie können dienen, um Etwas dahinter zu verstecken. Sehr vortheilhaft zeigt sich der Schubkasten jenes Tischchens, der etwas herausgezogen ist. Es können aus ihm kleine Gegenstände herausgenommen werden, andere gelegentlich in ihm verschwinden. Ein zweites Tischchen hinter dem Magier, oder ein wenig seitwärts, ebenfalls mit verschiedenen Sachen ausstaffirt, ist auch von Nutzen.

Es ist ferner eine nothwendige Bedingung für kleine und große Magier, daß sie durch angenehme äußere Manieren die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich ziehen, sie angenehm unterhalten und bei ihren Vorträgen jede vorkommende Zufälligkeit benutzen, um sie als beabsichtigt und zur Sache gehörig darzustellen. Viele Kunststücke erhalten erst durch den geschickten Darsteller, durch dessen gewandte Erklärung das eigentliche Interesse, wie mancher Braten durch die geeignete Sauce. Wir beginnen mit einer Anzahl sehr leichter Belustigungen und fügen nachher einige schwierigere an.

Das Kirschpärchen im Kartenblatt.

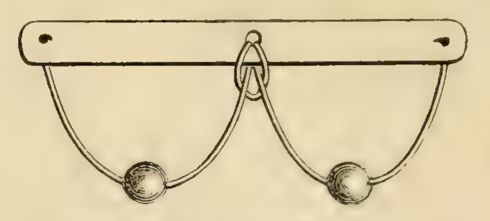
[552.] In ein Kartenblatt schneidest du in der Nähe des einen Endes ein ovales Loch, das kleiner ist als eine Kirsche. In der Mitte des Blattes schneidest du dann zwei Schnitte durch, die ein wenig näher beisammen stehen, als die Breite des Loches beträgt. Nun biegst du die Karte und schiebst den Streifen, ohne ihn zu knicken, durch das Loch, so daß er auf der andern Seite eine Oese bildet. Durch letztere schiebst du die eine Kirsche eines Kirschpärchens, so daß der Vereinigungspunkt beider Stiele auf die Mitte des Streifens zu liegen kommt, ziehst vorsichtig den Streifen durch das Loch wieder zurück und streichst die Karte gerade. Ueberreiche sie dann einem deiner Freunde und fordere ihn auf, die Kirschen herauszunehmen, ohne sie und die Karte zu verletzen. Er wird gewöhnlich versuchen, dieselben durch das Loch zu stecken und in den meisten Fällen die Aufgabe nicht lösbar finden. Er wird nicht begreifen können, wie du es zu Stande gebracht hast. In diesem Falle nimm die Karte zurück, drehe dich seitwärts und ziehe die Kirschen auf dieselbe Weise wieder heraus, wie du dieselben hineingesteckt hast.


Fig. 317. Kirschenpärchen im Kartenblatt.

Zu einer Jahreszeit, in welcher keine Kirschen zu haben sind, kannst du statt der Früchte zwei Kügelchen aus Wachs oder Siegellack nehmen, die durch einen Bindfaden mit einander verbunden sind.

Zwei geschiedene Kugeln vereinigen.

[553.] In ein Stäbchen Holz sind drei Löcher gebohrt, das mittelste davon ist etwas größer. Ein Stück Faden ist hindurchgezogen und zwei Kugeln, Ringe, Schlüssel oder dergleichen sind an den beiden großen Schleifen in der Weise angefädelt, wie auf der beistehenden Figur angezeichnet. Es soll nun die eine Kugel mit auf die andre Schleife gebracht werden, so daß beide neben einander sind. — Man zieht die Mittelschleife lang herab, steckt sie durch das Loch an dem einen Ende und zieht sie über den Knoten des Fadens. Nachdem man sie hat über die Kugel der einen Seite schlüpfen lassen, wiederholt man dasselbe auf der andern Seite auch. Jetzt hat man die Schleife frei, zieht sie durch das mittlere Loch zurück und schiebt beide Kugeln nach der Seite hin zusammen, nach welcher man sie wünscht. Schließlich bringt man die Mittelschleife auf dieselbe Art wieder in dieselbe Verschlingung mit den beiden Seitenschleifen, wie man sie von denselben getrennt hat.


Fig. 318. Zwei geschiedene Kugeln vereinigen.

Durch ein Kartenblatt kriechen.

[554.] Es ist ein bekanntes Ding, daß Geister und Zauberer durch das Schlüsselloch in's Zimmer hinein- und hinausspazieren können. Du hast es zwar noch nicht ganz bis zu dieser Vollendung der Kunst gebracht, bist aber auf dem besten Wege dazu und kannst deinen Freunden bereits zeigen, daß du im Stande bist, durch ein Kartenblatt, ein Visitenkartenblatt, ja durch ein Lorbeerblatt hindurchzukriechen. Ein Stückchen dünnes Leder von der Größe und Gestalt der genannten Gegenstände thut's auch, wenn jene etwa nicht zu beschaffen sind. Du brichst das Blatt der Länge nach in der Mitte zusammen, schneidest es, bis auf einen schmalen Streifen an jedem Ende, auseinander und fragst: ob Jemand der verehrten Anwesenden im Stande sei, hier durchzukriechen, ohne das Blatt zu zerreißen. Man wird dich etwa auslachen und du kannst eine Wette eingehen, daß du selbst es ausführen willst. Hierauf zerschneidest du das Blatt in der Weise, wie sie nebenstehend gezeichnet ist. Es bildet dann, vorsichtig auseinander gezogen, einen großen Ring, der an den Riemen erinnert, durch welchen die Königin Dido Karthago gründete. Er ist groß genug, daß ein Knabe sogar der Länge nach hindurchspazieren kann.

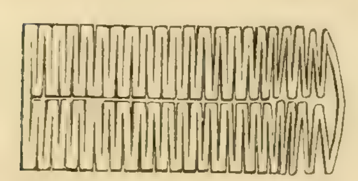


Fig. 319. Durch ein Kartenblatt kriechen.

Ein Kreuz auf einen Schnitt.

[555.] Du hast ein Stück Papier, das etwa dreimal so hoch ist als breit, vielleicht eine Hand lang und drei Finger breit. Du fragst deine Zuschauer: „Wer von den geehrten Zuschauern kennt nicht die Geschichte vom Tode des unglücklichen Freiherrn von Münchhausen! Bei dem letzten Frühstück, das Hochderselbe genoß, ward ihm ein frischgebackenes Brod und ein scharfes Messer gereicht. Der Freiherr, an sein bisher gebrauchtes stumpfes Messer gewöhnt, thut einen Zug mit dem Messer durch das Brod mitten hindurch, zugleich aber auch schneidet er sich selbst mitten in der Hüfte auseinander und den tausendjährigen Eichbaum, an dessen Fuße er nach Weidmannsart ruhte, mit. Brod, Freiherr und Eichbaum fielen auf einen Streich des verhängnißvollen scharfen Messers. Der Stein, mit welchem jenes Messer gewetzt war, ist eine Spielart vom Lapis lazuli und dem Stein der Weisen; an ihm sind auch die Blätter dieser Schere etwas gestrichen. Ich empfehle deshalb allen Anwesenden, die sich etwa für den Versuch interessiren sollten, die größte Vorsicht mit dieser Schere, stelle aber zugleich an Alle die Frage: „Wer getraut sich aus diesem Stück Papier

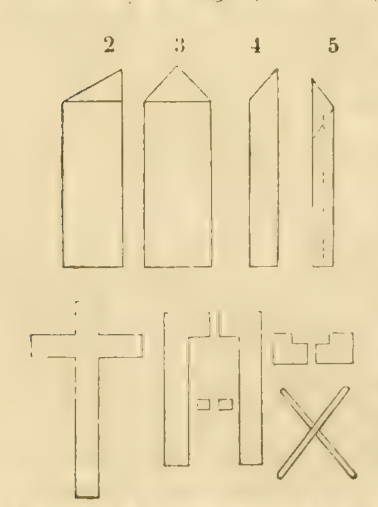


Fig 320. Ein Kreuz auf einen Schnitt.

mit Hülfe dieser Schere auf einen einzigen Schnitt ein großes Kreuz, ein kleines Kreuz, zwei Haken, zwei kleine Stufen und zwei Vierecke zu schneiden?" Findet sich Niemand, der diese Aufgabe lösen kann, so falte die linke obere Ecke des Papieres in der Weise um, daß der obere Rand des Papieres die rechte Seitenwand deckt (Fig. 2); falte dann ferner die rechte Ecke nach links, wie es Fig. 3 zeigt; dann falte das ganze Papier der Länge nach in der Mitte (Fig. 4) und den erhaltenen Streifen noch einmal in derselben Weise (Fig. 5); zuletzt schneide den erhaltenen Streifen der Länge nach in der Mitte durch und lege die gewonnenen Stücken auseinander. Es werden sich alle jene Theile vorfinden, welche verlangt wurden.

Einen Apfel zu viertheilen, ohne die Schale zu verletzen.

[556.] Du redest deine versammelten Spielkameraden etwa in folgender Weise an: „Geehrte Versammelte! Sie werden unstreitig viel Rühmliches gehört haben von den Damasceenerklingen. Sie wissen, daß Sultan Saladin zu seiner Zeit mit seinem Damasceener-Säbel ein seidenes Taschentuch, das man vor ihm in die Luft geworfen hatte, mitten durchhieb. Der Stahl, aus welchem vorliegendes Messer besteht, ist aber noch viel ausgezeichneter; er ist mit Zuhülfenahme des Elektro-Magnetismus präparirt und vermag noch größere Wunder zu thun, als die apfelsauern oder essigsauern Stahltropfen, die gegenwärtig alle Kranken gesund machen. Mit Hülfe dieses Messers werde ich einen Apfel in vier Theile zerschneiden, ohne die Schale dabei zu verletzen, wovon Sie sich mit eignen Augen überzeugen sollen!" Jetzt schneidest du scheinbar mit dem Messer zweimal über's Kreuz durch den Apfel, in Wirklichkeit ziehst du aber das Messer *hinter* demselben weg und giebst Messer und Apfel den Zuschauern. Du forderst sie auf: genau zu beachten, daß die Schale nicht verletzt ist, und ersuchst dann Jemand, den Apfel sorgsam zu schälen. Thut er es, so wird die ganze Schale einen zusammenhängenden Streifen bilden, der innere Apfel aber in der angegebenen Weise in vier Stücke zerfallen. Alle werden das geheimnißvolle Messer besehen, ohne zu wissen, wie es dir möglich gewesen ist, das Kunststück auszuführen.

Du wählst dir zu dem Zauberstückchen einen möglichst mürben Apfel mit weichem Fleisch und etwas fester Schale, stichst mit einer feinen Nähnadel, in welche du einen Faden feste Seide gefädelt, durch die Schale, unter dieser möglichst flach entlang und etwa einen Zoll weit davon wieder heraus. Das Ende des Fadens hältst du fest, ziehst die Nadel mit dem Faden völlig heraus und stichst dann durch dasselbe Loch wieder hinein. Du denkst dir eine Kreislinie rings um den Apfel, durch welche der letztere in zwei gleiche Theile zerlegt werden würde, und folgst dieser in der angegebenen Weise, immer durch dasselbe Loch wieder hineinstechend, durch welches du die Nadel herauszogst. Schließlich kommst du bei dem Anfangspunkte, beim andern Ende des Fadens wieder an. Letzterer bildet unterhalb der Schale einen Kreis, eine Schlinge. Du ziehst gleichmäßig an beiden Fadenenden und halbirst dadurch den inneren Apfel,

ohne die Schale weiter zu beschädigen. Soll der Apfel in vier Theile zerfallen, so wiederholst du dasselbe Verfahren an einer andern Stelle nochmals; ja du kannst den Apfel auf dieselbe Art in 6 oder 8 Theile spalten. Die Nadelstiche sind so unbedeutend und lassen sich durch Darüberreiben so verwischen, daß man sie nicht mehr bemerkt.



Fig. 321 u. 322. Die todten Hunde lebendig machen.

Zwei todte Hunde lebendig machen.

[557.] In beistehender Fig. 321 sind zwei todte Hunde abgebildet. Es fragt sich: wie können dieselben durch nur vier Striche lebendig gemacht werden? Die Antwort darauf zeigen die getüpfelten Linien der Fig. 322.

Mit drei Strichen einen Soldaten zeichnen, der mit seinem Hunde zum Thore hinausgeht.



Fig. 323.

[558.] Mit dem ersten Strich zeichnest du das Thor, mit dem zweiten das Bajonnet der Flinte, das allein noch zu sehen ist, und mit dem dritten unten den Schwanz des Hundes. Mann und Hund sind bereits um die Ecke gegangen.

Das Tuch am Knie.

[559.] „Es ist bekannt, daß man mit Hülfe der Springwurz alle Schlösser und Knoten öffnen kann und seien sie noch so künstlich hergestellt. Dieses Stäbchen in meiner Hand ist aus Springwurz gearbeitet; letztere zu erlangen ist ein schwieriges Stück Arbeit, nicht viel leichter als Freikugelngießen in der Wolfsschlucht. Wer sich eine solche verschaffen will, muß zunächst das Nest eines Schwarzspechtes ausfindig machen und sich dann von einem Scharfrichter dessen blutrothen Mantel leihen. Dann paßt er auf, wenn der Specht Junge hat und eben fortfliegt, um für dieselben Futter zu suchen. Er klettert rasch hinauf, stopft mit einem festen Holzkeil das Nestloch zu und versteckt sich. Der Specht kommt zurück, findet seine Jungen vermauert und eilt, die Springwurz zu holen. Es währt nicht lange, so kehrt er mit derselben wieder, hält sie an den Keil und dieser springt mit großem Knall heraus. In diesem entscheidenden Augenblick muß der Versteckte hervorspringen und den rothen Mantel hin und her schwingen, so daß der Specht es für Feuer hält, davor erschrickt und die Wurzel fallen läßt. Man eilt dann herzu und hebt sie auf. Ich werde Ihnen jetzt einige Beweise von der geheimnißvollen Kraft geben, welche in der Springwurzel liegt."

Du legst das zusammengefaltete Taschentuch mit seiner Mitte auf's Knie, fassest jede Seite mit einer Hand und schlingst es scheinbar unter dem Knie herum, so daß beide Endzipfel wieder oben zu liegen kommen. Du bindest aus

ihnen eine Schleife oder einen Knoten, so fest als du willst. In Wirklichkeit schlingst du aber in der Kniekehle das eine Tuchende zu einer Schleife um den Zeigefinger der andern Hand, und um diese Schleife das andre Tuchende in ähnlicher Weise, wie es die nebenstehende Abbildung zeigt. So bringst du jeden Tuchzipfel wieder an derselben Seite empor und ihre Verschlingungsstelle bleibt in der Kniekehle versteckt. Das Tuch sitzt ziemlich fest. Nun berührst du mit deinem Zauberstabe den Knoten, sagst meinetwegen deinen Zauberspruch dazu her und ersuchst einen der Anwesenden, das Tuch wegzunehmen, sobald du 3 gezählt. Es wird solches ganz bequem geschehen können, ohne daß der Knoten berührt wird.



Fig. 324. Das Tuch am Knie.

Der Knoten im Taschentuche.

[560.] Zwei gegenüberstehende Zipfel eines seidenen Taschentuches verknüpfe durch einen gewöhnlichen Doppelknoten, dabei gebrauchst du jedoch die Vorsicht, daß du den einen Zipfel genau gerade hältst, besonders dann straff horizontal, wenn du den zweiten Knoten festziehst. Auf diese Weise gleitet er nachher leicht beim Ziehen aus den Umschlingungen des andern Endes heraus. Du fassest die zwei verknüpften Tuchhälften mit beiden Händen möglichst weit von einander, damit Niemand glaube, daß du den Knoten aufknüpfest, lässest dann durch einen Zuschauer die beiden freien Tuchzipfel über den Knoten schlagen und forderst denselben auf, genau zuzufühlen, daß der Knoten sich noch unverletzt unter dem Tuche befinde. Hierauf kannst du eine Lektion über dein Zauberstäbchen, über Knotenpulver oder dergleichen zum Besten geben, zählst schließlich 1, 2, 3 und ziehst beide Tuchhälften stark an und zum Erstaunen der Zuschauer wird der Knoten verschwunden und beide Enden werden frei sein.

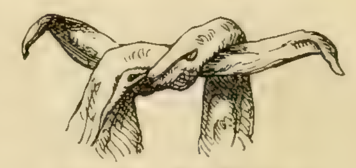


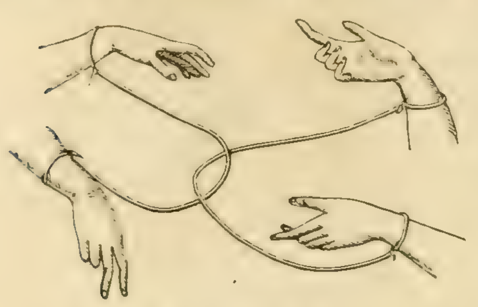
Fig. 325. Der Knoten im Taschentuch.

Die Knopflochschleife.

[561.] Laß dir einen doppelten langen Bindfaden durch's Knopfloch des Rockes schleifen und verheiße, daß du dich, ohne den Faden oder den Rock zu verletzen, von der Gefangenschaft befreien willst. Du lässest deinem Kerkermeister beide Enden in den Händen und gehst zur Thür hinaus, während er im Zimmer zurückbleibt. Draußen lockerst du die Schleife so weit, daß du mit dem ganzen Körper hindurch kriechen kannst, und lässest sie zuletzt nur noch mit einem kleinen Endchen ein wenig im Knopfloch hängen. Sobald du wieder in's Zimmer kommst, ziehst du ein wenig am Faden und bist frei.

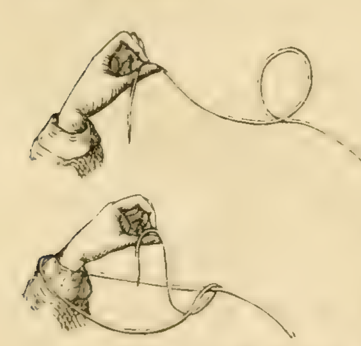
Die zwei Gefangenen.

[562.] Du bindest einem deiner Kameraden einen Bindfaden locker von einem Handgelenk zum andern. Dann läßt du dir die Hände in gleicher Weise binden und dabei den Faden zwischen dem Faden des Andern und seinen Armen hindurchgeben. Du erzählst nun eine Geschichte: ihr wäret zwei Gefangene im Kriege und durch die Feinde in der angegebenen Weise zusammengebunden worden. Einer von euch sei schwer verwundet und unfähig zur Flucht, für den Andern böte sich aber Gelegenheit zum Fliehen, wenn er nur von seinem Gesellschafter loskommen könnte. Du forderst deinen Mitgefangenen auf, sich von dir zu befreien, und setzest als Bedingung, daß weder ein Zerhauen noch Zerreiben und Zerreißen des Fadens möglich sei. Dein Kamerad wird sich wahrscheinlich bemühen, zwischen deinen Armen durchzukriechen. Nachdem er seine Unfähigkeit erklärt hat, sich zu befreien, fassest du die Mitte seines Fadens, schiebst sie von hinten durch das Band eines deiner Handgelenke hindurch, streifst den Faden über die Hand hinweg und bist frei.


Fig. 326. Die beiden Gefangenen.

Die Schleife am Handgelenk.

[563.] Als Aufgabe wird bezeichnet: man solle auf rasche und leichte Weise einen Faden um das Gelenk der linken Hand schlingen, ohne die rechte dabei zu gebrauchen! Man faßt das eine Ende des etwas starken Fadens mit der linken Hand, wirft den Faden in die Höhe, giebt ihm einen solchen Schwung, daß er eine Schleife bildet, und fährt rasch mit der linken Hand durch dieselbe hindurch. Dann läßt man beide Enden los.


Fig. 327. Schleife am Handgelenk.

Einen Faden aus dem Knopfloche ziehen.

[564.] Die beiden Enden eines Fadens, der zwei bis drei Fuß lang ist, knüpfest du fest zusammen und steckst den Faden doppelt durch ein Knopfloch deines Kleides. Durch jede der beiden Schleifen steckst du einen Daumen und häkelst dann über den kleinen Finger jeder Hand den obern Faden der entgegengesetzten Hand. Biegst du dann beide Hände stark auswärts, so erhältst du eine Fadenverschlingung, die aussieht wie Fig. 328.

Du erklärst den Zuschauern, daß du jetzt den Faden mitten durch's Kleid hindurch aus dem Knopfloch reißen und doch den Rock nicht verletzen wollest, dabei läßt du den Faden vom rechten Daumen und linken kleinen Finger ab=

gleiten und bringst den Faden vom kleinen Finger der rechten Hand auf den Daumen derselben Hand. Dies führst du aber so rasch als möglich aus und ziehst gleichzeitig den Faden straff an. Er wird aus dem Knopfloch gleiten und es wird gerade so aussehen, als würde er durch's Kleid hindurch herausgerissen.

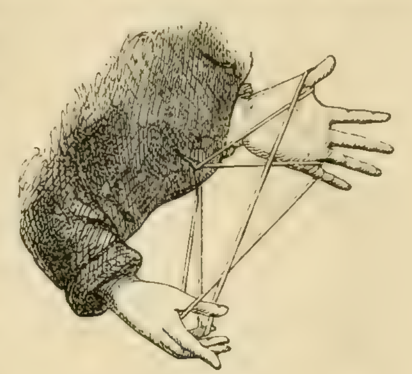


Fig. 328. Faden aus dem Knopfloch ziehen.

Das Zauberband.

[565.] Knüpfe die beiden Enden eines Fadens fest zusammen und schlinge ihn dann so um die Finger der linken Hand, wie es Fig. 329 zeigt. Den übrig bleibenden Faden laß als Schleife lose herabhängen. Die um den Daumen gelegte Fadenschlinge lockere auf und ziehe sie so lang aus nach vorn, daß sie der herabhängenden Fadenschlinge gleich ist. Wirf sie dann auf die Rückseite der Hand zwischen dem zweiten und dritten Finger hindurch, und ziehe dann an dem Theile des Fadens, der an den Fingerwurzeln entlang geht, so wird sich die ganze scheinbar künstliche Verschlingung auflösen.

Fig. 329. Das Zauberband.

Einen Apfel aus einem Taschentuch machen.

[566.] Man breitet ein seidenes Taschentuch auf dem Tische aus und schlägt alle vier Zipfel nach innen, so daß sie sich im Mittelpunkte des Tuches berühren; mit den neu entstandenen vier Ecken verfährt man wiederum in derselben Weise und fährt damit fort, bis man einen kugelrunden Ballen von der Größe eines Apfels erhält. Mit den Fingern der linken Hand drückt man die letzten Zipfel fest zusammen und streicht mit der rechten das Ganze glatt und rund. Es wird dann bei dem künstlichen Apfel nirgends ein Anfang oder ein Ende zu bemerken sein. Hierher gehört noch eine ganze Anzahl Kunststückchen, die ein geschickter Knabe mit Hülfe des Taschentuchs auszuführen versteht. So schlägt er die beiden gegenüberstehenden Zipfel zunächst einwärts und mit Hülfe einer Falte wieder nach außen; das übrige Tuch rollt er fest zusammen und knüpft in das eine hervorstehende Ende einen Knoten, der den Kopf mit zwei Ohren abgiebt; das andre Ende ist der Schwanz, das Ganze eine Maus.

Der alte Mann in seinem Sorgenstuhl.

[567.] Du bedarfst hierzu einen Faden von 2 bis 3 Fuß Länge, dessen Enden du zusammenknüpfst. Die linke Hand hältst du mit der Fläche aufwärts und hängst den Faden über vier Finger; den an den Knöcheln entlang gehenden Faden ziehst du jetzt nach vorn und zwar zwischen dem zweiten und dritten Finger hindurch. Fasse dann den Theil des Fadens, welcher vorn die Hand

kreuzt, und ziehe ihn vorwärts. Ist der Faden straff, so streife ihn zurück zum Rücken der Hand. Laß dann die Schleife los, stecke den vierten und kleinen Finger der rechten Hand unter den Faden, welcher den vierten und kleinen Finger der linken Hand umschlingt, und ziehe die beiden Schlingen auf den Rücken der Hand, wie Fig. 330 zeigt. Nimm beide Schlingen unter dem Kreuzfaden auf dem Handrücken hindurch und das erste Bild deiner Geschichte ist fertig! Du erzählst deinen Zuschauern:

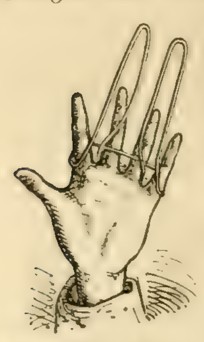
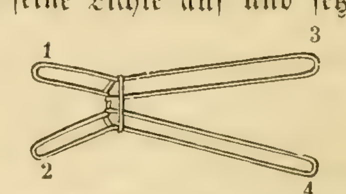


Fig. 330. Lichter stehlen.

Fig. 331. Das aufgehangene Lichtbündel.

„Es war einmal ein alter Mann, der stahl ein Bündel Kerzen. Hier sind sie!“ — Du hältst nun die linke Hand wieder wie zu Anfang, häkelst mit dem rechten Zeigefinger unter dem Kreuzfaden des Handrückens und ziehst ihn so lang aus, daß er über den zweiten und dritten Finger nach vorn gelegt werden kann. Ist er übergestreift und hängt schlaff abwärts, so sieht er ähnlich aus, wie ein Packet zusammengebundener Lichter, die an einem Faden aufgehangen sind. Der Faden sieht aus wie Fig. 331. Du fährst in deiner Erzählung fort. „Der alte Mann hing seine Lichte auf und setzte sich in seinen Sorgenstuhl, denn er war müde geworden!“ — Dabei hängst du die lange Schleife über den Daumen, — hierdurch wird das Lichtbündel aufgehangen. Nun häkelst du mit dem rechten Zeigefinger und Mittelfinger in die zwei Schlingen, welche hinten an der linken Hand herabhängen, bringst sie nach vorn und ziehst sie senkrecht nach oben, so daß sie die Lehne des Stuhles bilden. Den Daumen biegst du dabei so weit als möglich nach der Mitte der Hand zu, so daß der Stuhlsitz nicht windschief und einseitig wird.



1. Zeigefinger der linken Hand. 2. Kleiner Finger der linken Hand. 3. Zeigefinger der rechten Hand. 4. Mittelfinger der rechten Hand.

Fig. 333. Die Schere.

Fig. 332. Der Sorgenstuhl.

„Als der alte Mann ausgeruht hatte, begann es zu dunkeln, er nahm deshalb eine Schere und schnitt sich ein Licht vom Bündel los. Hier ist die Schere!“

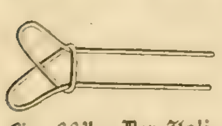


Fig. 334. Der Polizeistab.

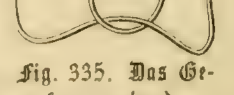


Fig. 335. Das Gefangenenband.

Du erhältst die Schere, indem du die Schlinge vom Daumen abstreifst. Durch Bewegen der Finger ahmst du das Schneiden der Schere mit ihren Griffen und Blättern nach. Dann schlüpfst du mit dem kleinen Finger der linken Hand aus der Schlinge, diese wird am Faden entlang gleiten nach der rechten

Hand hin. Du wirst erhalten Fig. 334, indem du dabei sprichst: „Eben als der alte Mann das Licht angebrannt hatte, kam der Polizeidiener herein und verhaftete ihn im Namen des Königs, indem er ihm den Stock mit der königlichen Krone am Griffe vorzeigte (s. Fig. 334). Der alte Dieb suchte vergeblich zu entfliehen, der Polizeidiener rief seinen Kameraden zu Hülfe und beide banden dem Diebe mit einem Stricke die Arme fest zusammen; sie machten einen Knoten wie dieser!"

Hier ziehst du den rechten Mittelfinger aus seiner Schleife und erhältst Fig. 335. „So ward der Dieb ins Gefängniß abgeführt!"

Einen zerschnittenen Faden zusammenblasen.

[568.] Knüpfe die beiden Enden eines Bindfadens zusammen, lege dann den Faden noch einmal über einander und drehe ihn so, daß die Enden durchschlungen sind. Die Stelle, wo beide Fadenschleifen sich durchschlingen, verdeckt man mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand. Mit der linken Hand hält man einige Zoll weit von der rechten Hand den übrigen Bindfaden einem Kameraden hin und ersucht diesen, denselben zu durchschneiden. Mittelst eines Scherenschnittes durch beide Fäden entstehen vier freie Enden. Die beiden Enden der linken Hand läßt du von deinem Kameraden wieder zusammenbinden, diejenigen der rechten Hand führst du nach dem Munde, ziehst das kleine lose Bindfadenstückchen mit den Zähnen ab, verbirgst es im Munde und bläsest auf den Bindfaden. Darauf reichst du deinem Kameraden die betreffende Stelle hin, die völlig unverletzt ist. Daß der ganze Faden um etwas kürzer geworden ist, wird er nicht bemerken können, da das abgeschnittene Endchen nur klein war.

Einen Ring aus einem Faden herausspringen lassen.

[569.] Die beiden Enden eines Bandes oder Fadens werden mit einander verknüpft. Das Band wird doppelt zusammengelegt und die Schleifen der Enden in einander gesteckt, so daß sie sich etwas halten. Es kommt besonders darauf an, daß der Ring, den man über die verschlungene Stelle schiebt, straff sitzt; sind die Bänder zu dünn, so kann man statt des Ringes auch eine große Perle nehmen. Die verschlungene Stelle ist von den Zuschauern nicht zu bemerken, der Ring scheint auf dem doppelten Bande zu hängen und es kommt dem Zuschauer unbegreiflich vor, wie es zugeht, daß bei einem kräftigen Rucke, den du ausführst, der Ring frei herausspringt und doch das Band unverletzt bleibt.



Fig. 336. Wie der Faden zu stecken ist.

Einen verbrannten Zwirnsfaden wieder herstellen.

[570.] Zwischen den Fingern der linken Hand hat man einen zusammengerollten Zwirnsfaden verborgen. Einen ganz gleichen Faden verbrennt man vor den Augen der Zuschauer, streut dann die Asche davon auf die linke Hand, spricht Zaubersprüche darüber und betupft mit der rechten Hand die linke,

bläst dann die Asche ab und indem man beide Hände an einander reibt, zieht man den verborgenen Faden hervor.

Band aus dem Munde ziehen.

[571.] Man hat feines schmales Band von verschiedenen Farben ganz fest zu einer Kugel zusammengewickelt und diese zwischen den Fingern verborgen. Den Zuschauern zeigt man eine Bleikugel vor und läßt sie dieselbe untersuchen. Während man sie in den Mund steckt, verwechselt man die Bandkugel mit der Bleikugel und nimmt erstere in den Mund. Hierauf zieht man ein Band nach dem andern hervor und die Zuschauer werden nicht begreifen, wo diese Menge Band verborgen gewesen ist.

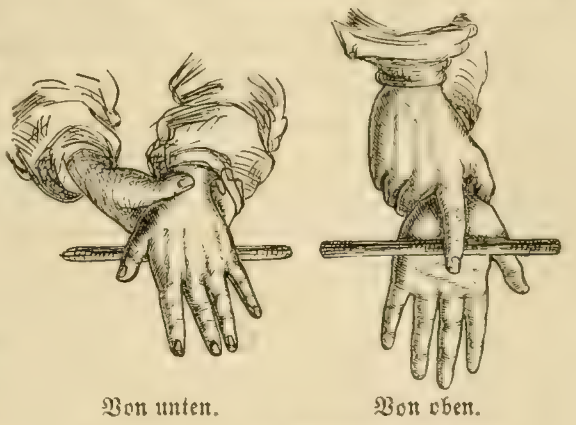


Fig. 337.

Die magnetische Hand.

[572.] Du hältst deinen Zuschauern zunächst einen Vortrag über den thierischen Magnetismus, über Magnetiseure und magnetische Medien und erklärst, daß du selbst starke Anlage zu einem solchen in dir verspürtest. Du seist bereit, deinen Freunden eine Probe davon zu geben, obschon dieselbe stets mit Anstrengung und selbst mit Schmerzen verbunden sei. Hierauf streichst du deine linke Hand in geheimnißvoller Weise und benimmst dich dabei, als ob du besondere Empfindungen in derselben verspürtest, probirst auch wol, ob schon Magnetismus darin vorhanden. Zuletzt hältst du sie mit völlig ausge=

spreizten Fingern über ein Messer, Lineal oder dgl., das auf dem Tische liegt, und fassest mit der rechten Hand fest um die Handwurzel, als ob du dadurch die Schmerzen mildern wolltest, in Wirklichkeit aber nur, um mit dem Zeigefinger das Messer verstohlener Weise zu fassen und unten an die Handfläche zu drücken. Es scheint durch eine geheimnißvolle Magnetkraft daran fest zu haften.



Von unten. Von oben.

Fig. 338 u. 339. Die magnetische Hand.

Das Geldstück an der Stirn.

[573.] Um den Zuschauer, mit welchem man diesen Scherz machen will, gehörig irre zu leiten, drückt man sich zunächst ein Geldstück, vielleicht ein Viergroschenstück, an die Stirn, indem man den Kopf etwas zurückbiegt; dann runzelt man wiederholt die Stirn und bringt dadurch die Münze zum Abfallen. Hierauf spricht man seine bedeutenden Zweifel aus, daß der Andere in gleicher Weise das Geld hinwegzubringen vermöge, und da er dies für ein Leichtes erklären wird, drückt man ihm die Münze kräftig an die Stirn; sowie man die Hand zurückzieht, nimmt man aber auch verstohlen die Münze mit zurück. Der Getäuschte wird das Gefühl empfinden, als sei das Geld noch an der Stirn vorhanden, und sich in drolligster Weise durch lebhaftes Stirnrunzeln bemühen, das nicht vorhandene Stück herabzubringen, bis er sich schließlich durch die Hand von seinem Irrthum überzeugt.

Die Doppelkugel.

[574.] Wie das Auge Täuschungen ausgesetzt ist, durch welche ihm z. B. ein Körper zweimal sichtbar werden kann, so ist auch unser Gefühl nicht stets gänzlich zuverlässig. Wir sind gewöhnt, mit den Fingerspitzen die Dinge zu betasten, die wir näher kennen lernen wollen, — ein Kügelchen fühlen deine Fingerspitzen eben als ein Kügelchen, — lege aber jetzt das Kügelchen, das du dir leicht aus ein wenig angefeuchtetem, zusammengedrehtem Papier machen kannst, — oben auf die Mitte des Zeigefingers und drücke es daselbst mit dem Mittelfinger hin und her, so wirst du deutlich zwei Kügelchen fühlen: eines fühlt der Zeigefinger, das andere der Mittelfinger. Die Täuschung wird lebhafter, wenn man Sorge trägt, daß der zu Täuschende nicht sieht, wie viele Kugeln ihm zwischen die Finger gelegt werden.

Eine Walnuß im Ellenbogen zu zerdrücken.

[575.] Du bist ein vorzüglicher Turner und kannst deinen ungläubigen Kameraden beweisen, daß deine Muskeln hart sind wie Stahl, so fest, daß du eine

Walnuß im Ellenbogengelenk des linken Armes zerknirschen kannst. Du suchst eine möglichst starke und feste Nuß aus und legst sie an die genannte Stelle; zugleich fassest du aber unbemerkt zwei Walnüsse in die rechte Hand und schließest diese zur Faust. Jetzt drückst du scheinbar die Nuß im Armgelenk, indem du den Arm zusammenlegst, zerquetschest aber gleichzeitig die eine Nuß in der rechten Hand durch die andere. Die Zuschauer hören das Krachen und meinen, es sei von der Nuß im Ellenbogen. Du greifst nun, indem du den linken Arm wieder öffnest, mit der rechten Hand schnell zu — scheinbar, damit von den Stücken der Nuß nichts verloren geht, — in Wahrheit aber, daß du die dort befindliche unverletzte Nuß bei Seite bringst und an ihrer Stelle die zerquetschte Nuß vorzeigst. — Eine ähnliche Täuschung des Gehöres benutzen manche Spaßvögel zu einem Verirscherz. Sie fassen ihre Nasenspitze und drehen die Nase scheinbar mit solcher Gewalt herum, daß man deutlich hört, wie der Nasenknorpel knirscht. Den letztern Ton bringen sie aber dadurch hervor, daß sie die Zähne fest zusammenbeißen und mit ihnen knirschen. Wer in das Geheimniß nicht eingeweiht ist und das Kunststück nachahmen will, wird seiner armen Nase noch so arg mitspielen können, er hat doch keinen Erfolg davon.

Ein Messer verschlucken.

[576.] Viele Kunststückchen der Taschenspieler bestehen lediglich auf geschickt ausgeführten Täuschungen; hierzu gehört auch das Verspeisen eines Tischmessers. Der Künstler faßt das Messer mit der rechten Hand und schiebt es anscheinend durch den Mund in den Schlund; in Wirklichkeit läßt er es rückwärts hinter die schiebende Hand verschwinden. Dabei ist die Hauptsache, daß er möglichst genau alle Geberden eines Menschen nachahmt, dem wirklich ein Messer in den Schlund geschoben würde und der solches verschluckt. Hierin liegt das Hauptgeschick des Künstlers. Nach überstandener Tour ist das Messer verschwunden und es hängt nun von der Willkür des Hexenmeisters ab, ob er es verdauen oder in ähnlicher Weise wieder durch den Mund hervorziehen will. — So sticht Mancher auch scheinbar eine Stecknadel sich durch die Hand mitten durch, indem er sich stellt, als bohre er mit derselben allen Ernstes hinein und sie gelange tiefer und tiefer. In Wirklichkeit läßt er dieselbe rückwärts zwischen die schiebenden Finger gleiten und dadurch kleiner werden.

Des Tausendkünstlers Nachtisch.

[577.] „Sie wissen, geehrte Zuhörer," redest du deine Kameraden an, „daß in manchen Gasthöfen die Unsitte herrscht, dem Gaste sogar das Kerzenlicht besonders auf Rechnung zu setzen, das ihm bei seiner Mahlzeit geleuchtet hat, und zwar um den möglichst höchsten Preis. Wenn mir auf der Reise dergleichen passirt, helfe ich mir gewöhnlich dadurch, daß ich die Kerze als Nachtisch mit verzehre und durch den Schrecken, welchen ich den Kellnern einflöße, sie für ihre Prellerei strafe." — Hierbei nimmst du aus einer kleinen Laterne,

welche du zu diesem Zweck zurecht gemacht hast, das Kerzenstümpfchen heraus, zündest es an und verzehrst es. Die Flamme verlöschst du, sobald sie daran kommt, durch den Hauch. — Die Kerze hattest du vorher aus einem großen Apfel oder aus einer Rübe ausgeschnitten und einen Docht aus Walnußkern hinein gesteckt; beides Dinge, welche gar nicht übel zu speisen sind.

Der bezauberte Pfennig.

[578.] Du legst in die hohle Hand eine kleine Münze, etwa einen Pfennig, einen Silbersechser oder dgl., und behauptest: das Geldstück sei durch geheimnißvolle Kraft auf deine Hand festgebannt, dein Kamerad sei nicht im Stande es wegzubürsten. Du reichst ihm eine möglichst breite und weiche Kleiderbürste und kannst getrost mit ihm die Wette eingehen, daß er das Geld nicht wegbürsten könne; du magst die Hand immerhin flach halten, sie hat doch noch so viel Höhlung, daß die Bürste darüber hinweggleitet, ohne den Pfennig zu fassen.

Das Naturwunder: ein Pferdehaar in einem Hühnerei.

[579.] Es sollen mitunter in Hühnereiern kleine Hühnerfedern gefunden worden sein, in Straußeneiern sogar Kieselsteinchen, — noch größer ist aber das Wunder, in einem Hühnerei ein Pferdehaar zu finden — und doch bedarf es hierzu weiter nichts, als daß man ein kleines Loch mit einer Nadelspitze in die Eischale bohrt und das Haar hineinschiebt. Ein wenig Kreide verdeckt das unbedeutende Löchelchen sehr leicht.

Das Ei in der Flasche.

[580.] Legt man ein Hühnerei längere Zeit in scharfen Weinessig, so wird die Schale allmälig so weich, daß sie sich drücken läßt, ohne zu brechen. Man kann dann dem Ei eine ganz dünne, lange Gestalt geben und es auf diese Weise durch den engen Hals einer Glasflasche in das Innere derselben bringen. Gießt man nachher kaltes Wasser darauf, so bekommt das Ei seine ursprüngliche Gestalt wieder.

Ein wanderndes Ei.

[581.] In ein ausgeblasenes Ei steckt man einen lebhaften Käfer, etwa einen Maikäfer, Roßkäfer ꝛc., und klebt das Loch sorgsam wieder zu. Sowie das Thier in seinem Gefängniß zu kriechen beginnt, wird das Ei auf dem Tische rollen, einmal nach dieser Seite, einmal nach jener.

Das Riesen-Ei.

[582.] Will die Mutter zu Ostern, wenn die gesottenen Eier an der Tagesordnung sind, einmal ein Riesen-Ei zum Besten geben, das meinetwegen vom Vogel Strauß, oder von dem räthselhaften Vogel Dinornis auf Neuseeland stammen mag und durch den elektrischen Telegraphen zugeschickt ward, — so

mag sie in folgender Weise verfahren. Es werden so viele Hühnereier zerschlagen, als man verwenden will; je mehr man nimmt, desto größer wird das Ei. Dotter und Eiweiß sondert man von einander. Die Dotter zerreibt man und bringt sie in einem kugelförmigen Beutelchen oder einer Blase in kochendes Wasser, so daß letzteres das Dotter umschließt. Man kocht auch das Eiweiß hart und zieht nachher den Faden heraus. Soll auch eine Schale darum kommen, so kann diese aus einer dünnen Gypslage verfertigt werden; appetitlicher und einfacher ist es aber, wenn man das Ei gleich ohne Schale aufträgt.

Die unsichtbare Henne.

[583.] Das Kunststück: aus einem Sacke Eier hervorzuholen, in welchem vorher keine waren, ist eins von denjenigen, die man von den meisten Taschenspielern ausführen sieht. Es ist hierzu ein größerer Sack nöthig, in welchem sich innen am obern Theile ein kleiner Sack befindet. Letzterer enthält eine Anzahl Eier. Aus dem kleinen Sacke führt in den größern eine Oeffnung, die knapp so groß ist, daß eben ein Ei hindurch passiren kann, wenn es dagegen gedrückt wird. Die Zuschauer sehen den leeren großen Sack, derselbe wird vom Künstler umgewendet, auf den Tisch damit geschlagen u. dgl., um zu beweisen, daß durchaus nichts darin ist. Währenddem hält die linke Hand das kleine Eiersäckchen und läßt ein Ei in den großen Sack gleiten. Der Künstler erklärt, daß er eine Henne habe, die Niemand sehen könne, die aber sehr fleißig im Eierlegen sei und so oft lege, als er es verlange. Dabei holt er das Ei aus dem großen Sacke hervor und fährt damit fort, so lange der Vorrath im kleinen Sacke ausreicht.



Fig. 390. Die unsichtbare Henne.

Eierkuchen im Hute backen.

[584.] Man hat einen frischgebackenen kleinen Eierkuchen im Versteck. Benutzt man einen eigenen Hut, so kann man den Kuchen in diesen hineinlegen;

erbittet sich der Künstler aber einen fremden Hut dazu, so muß er den Kuchen nachher aus dem halboffenen Kasten seines Tischchens schnell in denselben zu bringen wissen, indem er angeblich daselbst sein Zauberstäbchen sucht, um damit umzurühren. Auf den Tisch legt er vier Eier, drei davon sind aber bloße Schalen; das vierte volle, das er sich gemerkt hat, läßt er, anscheinend aus Versehen, auf die Erde fallen, so daß es zerbricht und die Zuschauer zu der Meinung kommen, es seien hier wirkliche Eier vorhanden. Dann werden die leeren Schalen zerbrochen und ihr Inhalt scheinbar in den Hut geschlagen, mit dem Stabe Alles gut durchgerührt und nachdem der wirkliche Kuchen auf einem Papierchen hineingebracht worden (wenn er nicht bereits darin war), hält man den Hut ein wenig über die Flamme der Lampe, aber so entfernt, daß er nicht gesengt wird, spricht seinen Zauberspruch und präsentirt den Zuschauern den fertigen Kuchen.

Geld aus versiegeltem Briefe locken.

[585.] „Sie werden vielfach von der Wünschelruthe gehört haben," redest du deine Zuhörer an; „es ist dies ein Zweig von besonderer Anziehungskraft für edle Metalle. Das Exemplar, das ich besitze, neigt sich nicht blos dahin, wo sich dergleichen befinden, und zeigt dadurch verborgene Reichthümer an, sondern es ist so kräftig, daß es selbst aus dem Verschluß Geldstücke u. dgl. an sich zieht, sobald man die in ihm schlummernde Kraft weckt. Es geschieht dies durch Reiben und Streichen in bestimmter Richtung und kann nicht von jeder beliebigen Person, sondern nur von geeigneten Individuen ausgeführt werden."

Du erbittest dir hierauf von einem Anwesenden eine bestimmte Geldmünze, etwa einen Silbergroschen oder eine ähnliche, von der du voraussetzest, daß sie vorhanden ist, — eine gleiche hast du bereits auf deinem Tische in einen Versteck gelegt, so daß sie von den Zuschauern nicht bemerkt wird, dir aber bequem erreichbar ist. Ferner hast du zwei ganz gleiche Briefcouverte gemacht und das eine fünfmal gesiegelt. Dieses liegt versteckt im Tischkasten neben dem Zauberstabe. Das zweite Couvert übergiebst du mit dem Gelde einem Anwesenden und bittest ihn, das letztere regelrecht mit fünf Siegeln im Couvert zu verschließen. Darauf nimmst du dasselbe in Empfang und indem du angeblich deine Wünschelruthe im Kasten suchst, verwechselst du dieses Couvert mit dem leeren, bittest Jemand, sein Taschentuch auf den Tisch zu breiten, schlägst den Brief sorgsam hinein und giebst es ihm zum sichern Aufbewahren. Er kann sich an's entfernteste Ende des Zimmers damit stellen und das Tuch mit beiden Händen festhalten. Währenddem erbittest du dir von Jemand einen Hut (vielleicht auch ein leeres Portemonnaie), schwingst deine Wünschelruthe und zählst: „Eins, zwei, drei!" dabei läßt du das bereitgehaltene Geldstück in den Hut fallen und überreichst es seinem Eigenthümer. Das Couvert wird trotz des unverletzten Siegels leer sein.

Eine zertretene Uhr wieder herzustellen.

[586.] Zwei kleine Lederbeutelchen von ganz gleichem Aussehen sind zu diesem Kunststücke die Hauptsache. In dem einen hast du Glasscheiben versteckt, die eben so viel Umfang haben als eine Taschenuhr. Dies Beutelchen versteckst du im Tischkasten, so daß es leicht zu erlangen ist. In das zweite Beutelchen läßt du von Jemand eine Taschenuhr stecken, gehst damit zum Tische, um den Hammer oder den Zauberstab zu suchen, und verwechselst dabei die beiden Beutel mit einander. Du hast das Scherbenbeutelchen in der Hand und zerklopfst mit dem Hammer dessen Inhalt, oder zertrittst ihn mit dem Fuße, so daß Jeder das Knirschen des Glases hört. Hierauf schüttelst du den Inhalt, streust von einem Zauberpulver darauf (Etwas vom Stein der Weisen), sprichst Zaubersprüche mit Hokuspokus darüber, schwingst den Stab dabei und verwechselst bei dieser Gelegenheit wieder die beiden Beutelchen, so daß du den mit der Uhr in die Hand bekommst. Du öffnest denselben und ziehst die unverletzte Uhr heraus. Hattest du das Beutelchen im Kasten auf einen Magnet gelegt, so daß die Uhr gestanden hat, so wird sie auch gerade so viel Zeit zurückgeblieben sein, als sie scheinbar vernichtet war, worauf du in gehöriger Weise aufmerksam machst.

Ein zerschnittenes Taschentuch herzustellen.

[587.] In deiner linken Hand verbirgst du ein Stückchen feiner, weißer Leinwand, das einem Taschentuchzipfel ähnelt, erbitte dir dann von einem Anwesenden ein weißes Taschentuch, lege dasselbe zusammen und bringe bei dieser Gelegenheit den versteckten Leinwandzipfel hinein, so daß es aussieht, als sei es ein Zipfel des Tuches. Fordere einen der Anwesenden auf, den Zipfel abzuschneiden, und versichere: du wollest denselben wieder so innig mit dem Tuche vereinigen, daß nichts zu bemerken sei. Indem du den abgeschnittenen Zipfel fest an das Tuch drückst, nimmst du die Gelegenheit wahr, die beiden Leinwandstückchen in den Kasten des Tisches fallen zu lassen. Nun erklärst du, das ganze Tuch müsse erst zu Asche gebrannt werden, schüttest heimlich Eau de Cologne über das Tuch, zündest diese an und steckst das Tuch rasch in eine bereitstehende Büchse, welche du verstopfst, so daß das Feuer rasch erstickt. Noch besser ist es, wenn du das Feuerspiel ganz bei Seite läßt und dich begnügst, das Tuch ohne Weiteres in die Büchse zu stecken. Sobald es herausgezogen wird, wird es natürlich unbeschädigt erscheinen.

Geld aus der Hand verschwinden lassen.

[588.] Man hört zwar von vielen Leuten behaupten, daß ihr Geld verschwunden sei und Niemand wisse, wohin es gekommen, — allein nicht Alle verstehen doch die Kunst, dies Experiment vor den Augen der Zuschauer auszuführen, und noch weniger den Pfiff, es so einzurichten, daß das verschwundene Geld zuletzt wiederkommt. Willst du deine Spielkameraden mit diesem Stückchen unterhalten, so legst du einen Pfennig, Neugroschen oder ähnliche

kleine Münze auf die Handfläche und zeigst sie Jedem deutlich vor. Hierauf schließest du die Hand und drückst den Nagel des Mittelfingers fest gegen das Geldstück; da du an denselben vorher etwas Wachs oder Pech angestrichen hast, bleibt die Münze daran kleben. Du erfindest nun eine Geschichte, die du zum Besten giebst: schickst das Geld etwa mittelst des Telegraphen nach Petersburg oder Neapel, leihest es meinetwegen einem Tischklopfe-Geistchen, das sich für Münzkunde interessirt, oder giebst sonst einen schnurrigen Grund an, warum die Münze verschwunden ist, öffnest die Hand und das verwunderte Publikum siehet — Nichts! Nachdem du in lebhaften Worten und poetischen Vergleichungen das üble Loos eines Menschen geschildert, der keinen Pfennig Geld in der Hand hat, sprichst du den Wunsch aus, deine Münze wieder zu besitzen. Du lockst sie auf die zärtlichste Weise, zählst dann, indem du die Hand schließest und die Münze abstreichst, und zeigst die Wiedergekommene den Zuschauern vor.



Fig. 341. Geld verschwinden lassen.

Das wiederhergestellte Dokument.

[589.] Die Gelehrten haben es als ein großes Unglück bezeichnet, daß die reiche Bibliothek Alexandriens durch die Muhamedaner verbrannt wurde. Noch gegenwärtig kann großer Verlust durch Verbrennen von Schriftstücken herbeigeführt werden und die Furcht hiervor hat die Leute dahin gebracht: feuerfeste Schränke sich zuzulegen, in denen Schriftstücke unversehrt bleiben, selbst wenn das Haus verbrennt. Du rühmst deinen Zuschauern, daß du die Kunst besitzest, ein verbranntes Schriftstück wieder herzustellen. „Es ist bekannt", sagst du, „daß beim Verbrennen sich die Stoffe des Brennmaterials — hier also des Papiers, mit dem Sauerstoff oder Oxygen der Luft verbinden und dabei Wärme entwickeln. Es bedarf nun weiter nichts als etwas Kenntniß der Chemie, um die Verbrennungsprodukte Kohlensäure und Wasserdampf wieder zu desoxydiren. Es kommt dabei zugleich darauf an, mittelst geschickten Schwingens die Atome in geeigneter Weise zu gruppiren, so daß sie die frühere Gestalt wieder annehmen. In alten Zeiten würde man dergleichen für Zauberei gehalten haben, es würde lächerlich sein, gegenwärtig von dergleichen abergläubischen Erklärungsweisen zu sprechen. Jedermann kennt ja die gewaltigen Fortschritte, welche Chemie und Physik in der Neuzeit machen. So ist es mir auch nach vielfachen Versuchen geglückt, das unmöglich scheinende Problem zu lösen, und schade ist es, daß man nicht die Asche der verbrannten

Alexandrinischen Bibliothek auftreiben kann, es ließen sich sonst aus ihr alle untergegangenen Schriftstücke wiederherstellen."

Du forderst Einen aus der Gesellschaft auf, den Versuch zu machen, giebst ihm einen etwas harten Bleistift und ein Quartblatt Papier, ersuchst ihn dann, mit deutlichen, kräftigen Strichen irgend Etwas, was ihm allein bekannt sei, auf das Blatt zu schreiben. Damit er bequemer schreiben kann, bietest du ihm ein Quartheft als Unterlage. In diesem hast du aber ein Papier versteckt, dessen untere Seite mit geschabtem Bleistift eingerieben ist (es ann auch mit Oel und Ruß geschehen). Indem Jener nun schreibt, drückt sich jeder Schriftzug durch das geschwärzte Papier auf einem unterliegenden weißen Quartblatt ab. Du überlässest dem Schreiber ruhig sein Schriftstück, nimmst nur die Unterlage wieder an dich und entfernst dich mit derselben, da du deine chemisch-physikalische Desoxydations-Büchse vergessen hast. Dieses wichtige Stück ist eine Doppelbüchse, welche an beiden Enden einen Deckel hat, den Boden in der Mitte besitzt und in der Art in einer zweiten äußern Hülse steckt, daß man nur stets den einen Deckel sieht. Im Nebenzimmer nimmst du das Blatt aus dem Buche, auf welchem sich die Schrift abgedrückt hat, und steckst es in die eine Hälfte der Büchse (A). Mit letzterer in der Hand trittst du wieder ins Zimmer, öffnest die andere Hälfte (B), zeigst den Zuschauern, daß sie leer ist, und forderst nun den Schreiber auf, sein Schriftstück eigenhändig völlig zu verbrennen und die Asche in die Büchse zu werfen. Nachdem du den Deckel geschlossen, schüttelst du die Büchse mehrfach hin und her, läßt dabei den zuletzt geschlossenen Deckel verschwinden und den andern (A) zum Vorschein kommen, öffnest letzteren und präsentirst dem Schreiber das beschriebene Blatt. Er wird seine Handschrift erkennen und zu seinem Erstaunen dieselben Worte finden, die Niemand gewußt hat, als nur er selbst. Sollte das Papier ja etwas durch das Bleistiftpapier beschmutzt worden sein, so entschuldigst du dies als eine Unvollkommenheit deines Verfahrens, das noch einzelne Aschentheile nicht völlig metamorphosirt habe.

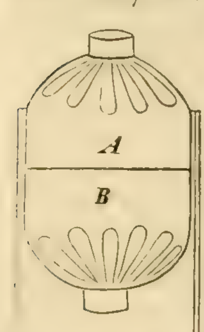


Fig. 342. Zauberbüchse.

Ein verbranntes Taschentuch wieder machen.

[590.] Dieses Kunststückchen ist dem vorigen sehr ähnlich; es ist hierzu dieselbe doppelte Büchse erforderlich, wie bei jenem. In einer Hälfte derselben ist ein Stückchen dünne weiße Leinwand verborgen, das wie ein Taschentuch aussieht; in die andere läßt du durch einen Anwesenden dessen weißes Taschentuch stecken. Die Zuschauer wissen natürlich nur von einer Abtheilung. Du versicherst, daß du das Taschentuch verbrennen und dann aus der Asche so genau wieder herstellen wollest, daß selbst das Zeichen darin wieder zu finden sei. Bei dieser Gelegenheit wendest du dich an den Eigenthümer des Tuches und ersuchst ihn zu sagen: welches Zeichen das Tuch besitze. Aller Augen werden sich nach diesem hinwenden, während er antwortet, und du benutzest

dies dazu, die Schachtel umzudrehen. Du öffnest den Deckel, welcher das Leinwandstückchen verbirgt, scheinbar um dich zu überzeugen, daß der Sprechende das Zeichen richtig angegeben hat. Nun ziehst du die Leinwand etwas hervor, zündest sie an und läßt sie zu Asche brennen. Ist dies geschehen, schließest du die Büchse, schüttelst dieselbe mehrere Male hin und her und benutzest dies, um den andern Deckel wieder aufwärts zu bringen. Sobald du denselben öffnest, bietest du das Tuch seinem Eigenthümer wieder.

Die Kunst: ein Glas Wein zu trinken.

[591.] Zwischen der Ausführung schwieriger Schaustücke ist es angenehm: ein leichteres Scherz- oder Vexierstückchen zum Besten zu geben. So behauptest du: irgend Jemand der Anwesenden sei nicht im Stande, ein Glas Wein eben so auszutrinken wie du. Während du trinkst, suchst du die Aufmerksamkeit des Andern auf nebensächliche Dinge zu leiten, so daß er einen Umstand übersieht, auf den du nachher Gewicht legst. Du siehst ihn vielleicht während des Trinkens nicht an, während er dich gerade ansehen wird, um zu sehen, ob du mit seiner Leistung zufrieden bist oder nicht.

Die Zauberbecher.

[592.] Die Tausendkünstler und Professoren der natürlichen Magie haben unter ihren Apparaten gewöhnlich auch mehrere Becher aus verzinntem Blech, die genau gleichgroß gearbeitet sind. Dieselben haben oben eine Weite von $4\frac{1}{2}$ Zoll und unten von $2\frac{1}{3}$ Zoll, dabei einen Rand von $\frac{1}{3}$ Zoll. Außen sind sie von zwei Schnuren umwunden: eine derselben ist am obern Rande, die andere in der Nähe des unteren. Diese dienen dazu, die Becher etwas größer im Umfange zu machen und zu verhüten, daß einer im andern stecken bleibt. Der Künstler nimmt einen solchen Becher in die linke Hand und wirft einen zweiten in die Mündung des ersten. In demselben Augenblick, als der zweite den ersten trifft, öffnet er aber die Hand, läßt den ersten Becher fallen und hält statt seiner den zweiten Becher fest. Wenn dieses Spiel mit der nöthigen Geschwindigkeit und Leichtigkeit ausgeführt wird, so sieht es täuschend aus, als würde der zweite Becher durch den ersten hindurchgeworfen, was doch unbegreiflich sein würde, da ja der erstere einen verschlossenen Boden besitzt.

Kugeln aus den Fingerspitzen locken.

[593.] Zahlreiche unterhaltende Kunststückchen werden von den Taschenspielern mit Hülfe kleiner Kügelchen (Muscades) ausgeführt, die, aus Korkholz gefertigt, deshalb eben so leicht wie fügsam sind. Sie haben etwa die Größe einer Haselnuß und der Künstler übt sich vorzugsweise ein, dieselben so geschickt zwischen die Finger und in die Falten der Hand zu verbergen, daß die Zuschauer nichts davon gewahren (der Taschenspieler nennt dies eine Kugel eskamotiren). So verbirgt man eine Kugel z. B. in der rechten Hand, in welcher man zugleich das Zauberstäbchen zu halten pflegt, dann klagt man

über Schmerzen im Mittelfinger der linken Hand und behauptet, es müsse in diesem Finger sich ein fremder Körper befinden, welcher durchaus einen Ausweg haben wolle. Man klopft und streicht den Finger und zieht zuletzt mit scheinbarer Anstrengung die Kugel heraus. Mit diesem einfachen Stückchen täuschen die Zauberdoktoren in Westafrika ihre leichtgläubigen Landsleute. Sie sagen denselben, daß bei Krankheitsanfällen, Gliederschmerzen u. s. w. dem Patienten von einem Feinde ein fremdes Ding in den Leib hinein gezaubert worden sei, das sie mit ihrem Hokuspokus, mit andern noch stärkern Zaubereien, wieder herausschaffen müßten. Nachdem sie das leidende Glied bearbeitet, bringen sie dann ein Stück Knochen, Stein, Leder oder sonst ein fremdes Ding zum Vorschein, das sie vorher „eskamotirt" hatten.

Kugeln durch den Becherboden locken.

[594.] Vor dem Tausendkünstler stehen drei umgestülpte Becher und daneben liegen mehrere Kügelchen. Er ergreift mit der rechten Hand ein Kügelchen, zeigt es den Zuschauern vor und stellt sich, als würfe er es in die linke Hand. Statt dessen verbirgt er es zwischen die Finger der rechten Hand. Der Zuschauer ist der Meinung, die Kugel sei in Jenes linker Hand. Der Spieler hebt einen Becher mit der rechten Hand auf, legt anscheinend die Kugel aus der linken Hand darunter und zeigt letztere vor, daß sie leer sei. Dasselbe Spiel wiederholt er auch mit den beiden andern Bechern. Die Zuschauer meinen, daß unter jedem Becher eine Kugel liege, während Jener die Kugel jedesmal zwischen den Fingern der rechten Hand verborgen hat. Nun klopft der Zaubermeister mit seinem Stäbchen auf den Boden des ersten Bechers, lockt die Kugel und läßt dabei eine aus der Hand auf den Becher fallen. Er muß dies so geschickt thun, daß es aussieht, als sei sie aus dem Becher heraufgekommen. Dann faßt er sie und wirft sie anscheinend in die Luft, mit dem Auftrage: nach Indien, Aegypten, China ꝛc. zu fliegen. Niemand wird die Kugel fliegen oder niederfallen sehen, denn er hat sie wieder zwischen den Fingern verborgen und kann sie benutzen, dasselbe Spiel mit dem zweiten und dritten Becher vorzunehmen. Zuletzt stößt er die Becher um und zeigt, daß sich nichts unter ihnen befindet.

Drei Kugeln aus einer.

[595.] Der kleine Tausendkünstler hat zwei Kugeln zwischen den Fingern der rechten Hand verborgen, in welcher letztern er zugleich seinen Zauberstab hält. Eine dritte Kugel liegt auf dem Tische. Er erinnert seine Zuhörer an Göthe's Zauberlehrling, welcher letztere den dienstbaren Besen entzwei hieb und dadurch zwei gleiche Besen entstehen ließ. Mit der vorliegenden Kugel soll ganz dasselbe geschehen. Er schlägt leise auf dieselbe und befiehlt ihr, sich in zwei Kugeln zu spalten. Dabei läßt er eine der verborgenen Kugeln zu jener fallen und die Zuschauer sehen zwei derselben liegen. Dasselbe Zauberstück wird noch einmal wiederholt, so daß drei Kugeln entstanden sind. Hierauf legt er an=

scheinend unter jeden Becher eine Kugel, in Wirklichkeit aber legt er sie alle drei unter den Mittelbecher, befiehlt dann den Kugeln unter den Bechern links und rechts: sie sollen in den Mittelbecher spazieren, hebt diesen empor und zeigt, daß sie dem Zauberstabe gehorsam gewesen sind.

Drei Mandeln unter einen Hut.

[596.] „Unser Tausendkünstler hat seine Sache ganz schön gemacht!“ sagt Wilhelm, „aber ich kann dasselbe Stück auf eine andere Weise ausführen, die ich viel geschmackvoller finde. Wer bringt die drei Mandeln, welche ich hier unter drei verschiedene Hüte lege, unter einen Hut, ohne diesen aufzuheben? — Nun, wenn es Niemand weiß, so muß ich es euch selbst zeigen!“ Dabei setzte er sich den mittelsten Hut auf den Kopf und steckte alle drei Man-



Fig. 343. Drei Mandeln unter einem Hut.

[597.] deln in den Mund, um sie zu verzehren. Dies Stückchen kann auch zur Abwechselung so aufgefaßt werden, daß der Künstler sagt: er werde vor Aller Augen drei Mandeln essen, wie sich Jedes deutlich überzeugen könne, und sie dann plötzlich unter den Hut, welcher auf dem Tische steht, bringen. Er ißt die Mandeln und setzt sich dann den Hut auf.

Durch den Tisch in den Becher.

[598.] Die Becher werden in die Höhe gehoben und den Zuschauern vorgezeigt, daß sie leer sind; ebenso zeigt man die gleiche Anzahl Kugeln vor und nimmt letztere in die Hand. Sowie man einen Becher umgestülpt auf den Tisch setzt, läßt man je eine Kugel darunter schlüpfen. Danach stellt man sich, als hielte man die Kugeln unter die Tischplatte und ließe sie durch selbige unter die Becher spazieren, hebt die Becher auf und zeigt die dort liegenden Kugeln.

Geld durch den Tisch fallen lassen.

[599.] Eine Münze näht man in dem Zipfel eines Taschentuches fest, zeigt darauf eine eben so große Münze den Zuschauern vor und legt sie mitten auf das Taschentuch, welches man auf dem Tische ausgebreitet hat. Während man das Taschentuch zusammenfaltet, bringt man den Zipfel mit dem eingenäheten Geldstück in die Mitte und nimmt heimlich das dort liegende Geld weg. Da

Tuch ist gefaltet, man ersucht einen der Anwesenden, sich durch Darauffühlen genau zu überzeugen, daß das Geld noch dort liege, nimmt dann einen Teller, Becher oder andres Geschirr, hält es unter den Tisch und befiehlt dem Geld im Tuche, nach Zählen in das Gefäß zu marschiren. Sobald man drei zählt, läßt man die in der Hand verborgene Münze hineinklirren. Jetzt zeigt man das Geschirr mit dem darinliegenden Geldstück vor, gleichzeitig faßt man mit der andern Hand das Tuch und schüttelt es aus, um zu zeigen, daß es leer sei. Man kann das fragliche Geldstück sogar besonders zeichnen lassen, so daß es der Eigenthümer genau als dasselbe wieder erkennt.

Noch nie dagewesen.

[600.] „Ach," sagt Fritz, „das Stück ist ja ganz ähnlich wie das vorige, — ich will euch aber Etwas zeigen, das ich in meiner Hand habe. Das hat bisher noch keines Menschen Auge gesehen, ich selbst habe es noch nicht gesehen und Niemand von euch hat es gesehen. Aber Ihr sollt es Alle ganz genau sehen, so wie ich es sehen werde!" Damit knackt der Fritz eine Haselnuß auf, die er in seiner Hand hielt, zeigt den Kern vor, den er aus den Schalen gelöst hat, und fährt fort: „Ihr habt jetzt Etwas gesehen, was zuvor noch Niemand gesehen hatte und was auch künftig kein Mensch wieder sehen wird!" Damit steckt er den Kern in den Mund und verzehrt ihn.

Das Glas Wein unter dem Hut austrinken.

[601.] „Das ist zu arg!" erwiedert Ernst dem nußkernverzehrenden Fritz; „uns Allen einen Nußkern vorzeigen und dann ihn selbst verzehren — natürlich können wir es ihm nicht nachmachen, da wir keine Nuß haben. Aber besorge nur Jemand hierher ein Glas Wein und stelle es unter diesen Hut, — dann wollen wir sehen —, wer im Stande ist, das Glas Wein auszutrinken, ohne daß er den Hut aufhebt!" Lachend und ungläubig wird das Glas Wein in angegebener Weise verwahrt und da Keiner das Kunststück auszuführen versteht, erhält Ernst Erlaubniß, den Wein selbst auszutrinken, jedoch ohne den Hut aufzuheben. Ernst setzt sich in die Nähe des Hutes, athmet und prüft die Blume des Weines, kostet und schlürft scheinbar mit Wohlbehagen den Wein aus, von Zeit zu Zeit absetzend. Jetzt ist er auf die Neige und erklärt, das Glas unter dem Hute sei leer. Wilhelm läßt sich richtig verblüffen und hebt den Hut auf, um sich vom Gegentheil zu überzeugen. Der Wein steht natürlich noch unverletzt dort, in demselben Augenblick aber hat auch Ernst schon das Glas gefaßt und führt sein vorgespiegeltes Experiment jetzt in Wirklichkeit aus. Als Wilhelm dagegen protestiren will, antwortet ihm Ernst ruhig: „Es war Bedingung, daß ich nicht den Hut aufheben dürfe; jetzt hast du ihn aber aufgehoben, also habe ich gewonnen."

Geld aus einem Tuche in's andere zaubern.

[602.] Es ist bei diesem Kunststückchen nöthig, daß es der Künstler in Gemeinschaft mit einem Freunde einige Male einübt, damit nichts von den

Täuschungen bei der eigentlichen Vorstellung gemerkt wird. Soll letztere stattfinden, so ist es nöthig, daß er an seinem Aermel eine Nähnadel mit einem feinen Fädchen verborgen hält, und zwischen seinen Fingern ein Geldstück. Zwei andere Geldstücke derselben Sorte zeigt er den Zuschauern öffentlich vor, leiht dann von einem der Anwesenden ein Taschentuch und legt anscheinend eines jener Geldstücke hinein. In Wirklichkeit legt er beide hinein, wickelt sie in das Tuch, birgt dieses in einem Hute und läßt einen Tuchzipfel hervorschauen. Währenddem hat er das bis dahin verborgene dritte Geldstück hervorgenommen und zeigt es als das zweite Stück vor, für welches er sich auch ein Tuch erbittet. Das letztere läßt er über seine Hand werfen, in welcher er das Geldstück hat, und bittet einen Zuschauer, die Münze mit dem Tuche oben zwischen zwei Fingern festzuhalten. Indem man sich den Schein giebt, als wolle man das Tuch durch eine Schleife festknoten, zieht man die Nadel mit den Faden hervor und heftet damit das Geldstück in der Falte des Tuches fest. Man ersucht den, der das Tuch hält, es dann loszulassen, wenn man drei zählt. Sowie dies geschieht, schwingt man das Tuch lose in die Höhe, es wird kein Geld herausfallen. Von einem andern Zuschauer läßt man nun das Tuch aus dem Hute am Zipfel emporziehen und Jedermann wird zwei Geldstücke dort klingen hören und kann sich nachher von ihrem Vorhandensein auch durch den Augenschein überzeugen.

Dasselbe Stück noch einmal.

[603.] Einer der Zuschauer hat Zweifel darüber, ob das herüberspazierte Geldstück wirklich dasselbe sei, welches in's Tuch eingeschlagen wurde, und fordert den Künstler auf, dasselbe Stück noch einmal zu wiederholen und zwar mit einer Münze, die er besonders gezeichnet hat. Du nimmst diese letztere in die Hand, schlägst das Tuch darüber und läßt den Andern das Geldstück festhalten, welches noch vom vorigen Versuche her darin eingenäht ist. Das gezeichnete Stück verbirgst du in der Hand, schlingst das Tuch um die Hand des Andern, ersuchst ihn, dasselbe abzustreifen und unter einem Hut oder einer Schüssel auf dem Tische zu verbergen. Du hältst dann eine Tasse unter den Tisch, ersuchst Jemand, oben auf die Schüssel oder den Hut dreimal zu klopfen, und lässest beim dritten Male das Geld in die Tasse klirren. Während du es zur Prüfung seinem Eigenthümer überreichst, hebst du die Schüssel auf, schüttelst das Tuch aus und beseitigst die dort befindliche Münze und den Faden, welcher sie hielt.

Einen Silbergroschen im Glase tanzen lassen.

[604.] Moritz meint: „Ihr laßt euer Geld oder das Geld Anderer fortspazieren — das ist gerade keine große Kunst; jeder Verschwender versteht sie. Ich habe nur einen Silbergroschen in meinem Vermögen, dieser ist aber so gelehrig, daß er tanzt, wie ich pfeife. Ich habe ihn dazu abgerichtet und bitte am Schluß der Vorstellung um ein kleines Douceur für denselben.“ Er legt

seinen gelehrten Silbergroschen in ein Glas und stellt sich daneben an den Tisch, fängt mit den Fingern an auf dem Tische Klavier zu spielen, pfeift und singt dazu und der Silbergroschen tanzt richtig so scharf im Takte mit, wie ein Balletttänzer. Wie hat er es angestellt? Antwort: Sehr einfach. Er hat ein langes Frauenhaar, das man Abends beim Lampenlicht kaum bemerkt, mit etwas Terpentinwachs an dem Silbergroschen mit einem Ende befestigt, mit dem andern Ende sich selbst am Finger. Wer dem Wachs nicht recht traut, kann statt des Geldstückes einen Ring wählen, an den sich das Haar festbinden läßt, ohne abzugleiten.

Die Kunst, eine Kugel hinzulegen.

[605.] „Du bist ein äußerst geschickter Mensch!" bemerkt Max dem Moritz, „und wirst es bei einiger Uebung gewiß noch viel weiter bringen, als jener Franzose, welcher eine Herde junger Schweine abrichtete, daß sie erst Konzert aufführten und dann tanzten. Trotzdem bezweifle ich, daß du im Stande bist: dieses Kügelchen gerade so auf den Tisch zu legen wie ich. So unscheinbar die Aufgabe ist, so ist sie doch schwieriger als das Ei des Columbus." Max nimmt das Kügelchen, beschreibt zunächst einige Figuren, hält dann inne, als ob er sich besinnen wolle, und legt dann das Kügelchen hin, indem er „so" oder ein ähnliches Wort dabei ausspricht. Der Andere wird höchst wahrscheinlich dies letzte Wort als nicht zur Sache gehörig betrachten, es weglassen und dadurch die Aufgabe ungenügend erfüllen.

Der Ring aus dem Tuche.

[606.] Um nachfolgendes Kunststückchen ausführen zu können, bedarfst du zwei ganz gleich aussehende Ringe, von denen der eine aber ein Spannring ist, so daß er sich auseinander biegen läßt. Diesen Ring hältst du zwischen den Fingern verborgen und zeigst den andern soliden zur Prüfung den Zuschauern vor. Nun erbittest du dir ein Taschentuch und legst es zusammen; währenddem vertauschest du den festen Ring mit dem Spannring und schiebst letzteren über das Tuch, läßt von Jemand beide Zipfel des Tuchs halten und erfassest den Ring mit der linken Hand. Den ächten Ring hast du unterdeß unbemerkt über den Zauberstab geschoben und hältst ihn so mit dem Finger verdeckt, daß ihn Niemand bemerkt, ersuchst dann zwei Personen, an beiden Enden des Zauberstabes anzufassen, und umspannst mit der rechten Hand die Mitte des Stabes. Du läßt dann über jede deiner Hände ein Tuch decken und während du deinen Zauberspruch hersagst oder zählst, öffnest du den Spannring mit der linken Hand und streifst ihn vom Tuche. Auf 3 nimmst du beide Hände mit den Tüchern weg: das Tuch, an welches der Ring gesteckt war, wird leer sein, und am Zauberstabe wird sich, trotz der beiden Halter, der Ring in der Mitte befinden.

Der schwere Stock.

[607.] Der kleine Benjamin will der Gesellschaft auch ein lustiges Stückchen zum Besten geben. Er hat eine dünne Haselgerte geholt, etwa so lang als er selbst ist, und sagt zu Otto, der als kleiner Riese unter seinen Kameraden bekannt ist: „Ich wette mit dir, du wirst es zu beschwerlich finden, dies leichte Stöckchen bis an die nächste Straßenecke zu tragen; es kommt nur auf mich an, wie ich dir dasselbe gebe." — „Du loser Spaßvogel!" erwiedert der Große, „soll ich's etwa mit dem kleinen Finger oder mit den Lippen hintragen? Ich würde es selbst auf dem Ohr fortschaffen, wenn ich's wie eine Schreibfeder dahinter steckte!" — „Du nimmst also die Wette an!" meint Benjamin; „wohlan, so fange an damit!" Mit diesen Worten hat er sein Federmesser hervorgezogen und ein winziges Spänchen von einem Ende abgeschnitten, dies giebt er Jenem in die Hand mit dem Auftrag: es fortzutragen. Dieser sieht sofort ein, daß er mehrere Tausendmal würde laufen müssen und wahrscheinlich unter 14 Tagen nicht zu Ende damit käme, das Gertchen bis zur Straßenecke zu schaffen. Er zieht deshalb vor, sofort die Wette verloren zu geben.

„Meine Uhr!"

[608.] Otto will sich an Benjamin rächen und sagt: „So schlau du bist, so traue ich dir doch nicht zu, daß du auf drei Fragen, die ich jetzt nach einander an dich thue, jedesmal antworten kannst: „Meine Uhr." Es beginnt schon allgemeines Gelächter, denn Jeder weiß, daß Benjamin außerordentlich eitel darauf ist, daß er als der Kleinste doch eine Uhr besitzt: Otto erbittet sie sich von ihm und hält sie ihm vor mit den Worten: „Was ist das?" — Antwort: „Meine Uhr!" — Frage: „Du weißt wol schon, wie es weiter geht?" oder es wird ein Teller, ein Schuh, ein Stöpsel u. dgl. vorgehalten und gefragt: „Was ist das?" — Antwortet der Gefragte etwas Anderes als die festgesetzten Worte, so hat er die Wette verloren; läßt er sich aber nicht irre machen und antwortet: „Meine Uhr!" so wird ihm die letzte Frage gestellt: „Was giebst du mir, wenn du die Wette gewinnst?" — Hierauf müßte er auch „Meine Uhr!" antworten, schwerlich dürfte er aber Willens sein, es zu thun.

Den Rock nicht allein ausziehen können.

[609.] Joseph nimmt sich seines gefoppten Benjamin an und spricht zu Gustav, der am meisten über Jenen gelacht hat: „Was gilt's? du kannst noch nicht einmal deinen Rock allein ausziehen!" — „Nichts einfacher als das!" antwortet Gustav, macht sogleich Anstalt und zieht bereits einen Aermel aus, — allein Joseph ist eben so flink wie er und hat auch einen Aermel seines eigenen Rockes ausgezogen. Jener hat es also nicht allein, sondern in Gesellschaft gethan.

Ein Licht anzünden.

[610.] Der Vater kommt eben zu der lustigen Gesellschaft und hört an, welche verschiedenen Späße zum Besten gegeben worden sind. „Welche sind denn nun die zwei Gewandtesten unter euch?" fragt er; „es dreht sich nämlich um die sehr schwierige Aufgabe, ein Licht anzuzünden, und das Licht ist für junge Leute, wie ihr wißt, eine gefährliche Sache." Zwei melden sich lachend zur Ausführung des Kunststücks. Sie müssen ungefähr eine Elle weit von einander sich auf ein Knie niederlassen und das andere Bein frei in der Luft ausstrecken. In die rechte Hand bekommt Jeder ein Kerzenlicht, eins davon brennt und der Andere hat den Auftrag, das seinige an jenem anzuzünden. Du willst wissen, wie die Sache abläuft? Ich will dir rathen: versuch' es mit deinen Kameraden einmal selbst.

Der Hahn im Taschentuch.

[611.] In dem linken Aermel deines Rockes verbirgst du eine Anzahl Hahnenfedern. Es lassen sich daselbst ohne Beschwerde eine große Menge unterbringen. Du legst sie so, daß die Kiele nach der Handöffnung zu gerichtet sind und sich beim Bewegen vorwärts schieben. Von irgend einem Zuschauer leihest du ein Taschentuch, zeigst es vor, daß es völlig leer ist, schlägst es über die linke Hand, fassest dann mit der rechten Hand des Tuches Mitte und gleichzeitig einen der Federkiele; indem du nun das Tuch mit der Rechten in der Luft wedelst, schwingst du die herausgezogene Feder, so daß sich die zusammengedrückte Fahne ausbreitet, und nun kannst du die Feder entweder verschenken oder sie mit den nachher in derselben Weise hervorgezogenen zu einem Federstutz zusammenbinden.

Sein Gesicht schnell unkenntlich machen.

[612.] Man kann sein Gesicht auffallend anders erscheinen lassen, wenn man über jedes Auge eine schwarze Augenbraue aus schwarzem Taffet oder gedrehtem dunkeln Papier anklebt; noch mehr aber durch ein längliches Stück von einem geschälten Apfel, einer Rübe oder dgl., welches man in Form zweier Zahnreihen zurecht schneidet, mit etwas gebranntem Kork nachhilft und es dann zwischen die Lippen nimmt. Besonders wird die Täuschung Abends bei Licht am stärksten sein. Wer gleichzeitig seine Kleidung, Körperhaltung und sein sonstiges Wesen danach verändern kann, mag mancherlei Scherz auf diese Weise verursachen.

Ein brennendes Licht vor Jemand verbergen.

[613.] Man kann in einer Gesellschaft ein brennendes Licht vor einer Person verbergen, während es alle Uebrigen sehen, wenn man dem Betreffenden den Leuchter mit dem Lichte auf den Kopf setzt.

Das Geld unter dem Hute.

[614.] Jemand behauptet, er wolle ein Zweigroschenstück unter dem Hute auf dem Tische wegnehmen, ohne daß er den Hut aufhebe. Der Andere zweifelt daran. Das Geldstück wird unter den Hut gelegt, der Erstere nimmt eine Tasse, hält sie unter den Tisch und macht dabei seinen Hokuspokus wie ein Taschenspieler, zählt zuletzt, wie sich's gehört: „Eins, zwei, drei!" und läßt ein andres Zweigroschenstück in die Tasse klirren. Dies zeigt er vor und sagt, daß er die Wette gewonnen habe. Sein Gegenpart wird neugierig sein, ob er das Geld wirklich durch die Tischplatte hindurchgehert habe, oder ob das Zweigroschenstück noch unter dem Hute liege. Er hebt den Hut auf und — verhilft dadurch Jenem zu seinem Siege, denn dieser ist wie ein Raubvogel dahinter her, das Geld wegzunehmen. Er hat den Hut nicht aufgehoben, sondern sein Gegner hat's gethan.

Das Geld in der Mitte.

[615.] Hier lege ich drei Viergroschenstücke in eine Reihe neben einander. Ich mache mich verbindlich, das Geldstück aus der Mitte wegzubringen, ohne es mit irgend Etwas zu berühren. Ihr wettet darauf, daß dies eine Unmöglichkeit sei, ihr werdet eure Wette verlieren. Ich nehme das Viergroschenstück von der rechten Seite weg und lege es auf das linke Ende der Reihe, so liegt jenes, was anfänglich in der Mitte war, nicht mehr daselbst, sondern ist an den rechten Flügel gekommen, ohne daß es berührt worden ist.

Wein aus verkorkter Flasche trinken.

[616.] Wer kann ein Glas Wein aus einer fest zugestöpselten Weinflasche trinken, ohne auch nur den Siegellack zu verletzen, der auf dem Korke ist? Ihr meint aber, ich würde ein Loch in die Seite der Flasche schneiden, vielleicht mit einem Diamant, — zu solchen Gewaltmitteln greift die gesittete Welt heutzutage nicht. Seht her, hier auf dem Tische steht ein Glas voll Wein, ich fasse die volle Flasche, drehe sie um, mit eurer Erlaubniß gieße ich den Wein aus dem Glase in die Höhlung, die unten im Boden der Flasche ist, und kann nun das ganze Glas voll aus der Flasche trinken, ohne den Kork auch nur zu berühren.

Unlösbare Aufgaben.

[617.] Manches scheint kinderleicht und ist doch selbst für einen Riesen Goliath zu schwer. Du bist vielleicht ein Hauptturner, besonders ein Meister im Springen; siehe, hier lege ich einen Strohhalm vor deine Füße, springe darüber! — aber halte den Leib dabei schnurgerade, und biege dabei weder Knie, noch Leib, noch den Kopf — du wirst nimmer darüber kommen.

[618.] Oder lehne dich mit dem Rücken dicht an die Wand, setze die Fersen auch scharf an dieselbe und bücke dich dann, um den Strohhalm aufzuheben, beuge aber das Knie nicht dabei.

[619.] Du hast beim Turnen oft genug einmal den rechten Fuß seitwärts in die Höhe gehalten und einmal den linken; jetzt stelle dich aber mit der linken Seite des Körpers dicht an die Wand und hebe den rechten Fuß frei empor — wenn du kannst!

[620.] Selbst vom Stuhle kannst du nicht aufstehen, wenn du eine kleine Bedingung mir zugestehen willst: beuge den Rücken nicht und laß die Beine im Knie genau einen rechten Winkel bilden.

Die Kraftprobe.

[621.] Karl verspottet den kleinen Albert wegen der Schwächlichkeit seines Körpers. „Was gilt's," erwidert der Kleine, „ich habe in zwei Fingern mehr Kraft, als du in beiden Händen!" — Karl findet es natürlich lächerlich und geht auf die vorgeschlagene Wette ein. Er soll einen Zinnteller mit beiden Händen festhalten und Albert will denselben mit zwei Fingern ihm wegziehen. Als Bedingung wird dabei gesetzt, daß Karl auf jede Seite des Tellers eine Hand flach auflegt und die Arme gerade ausstreckt, Albert schlägt hierauf mit dem Mittelfinger und Zeigefinger seiner rechten Hand unermüdlich wie eine klappernde Mühle links und rechts an den Teller und siehe: Karl mag sich anstrengen, wie er will, der Teller folgt dem Locken Albert's und entschlüpft den Händen des Goliaths unter allgemeinem Gelächter.

Das unsichtbare Ding.

[622.] „Es giebt manches Wunderbare in der Welt. Du kennst aus dem Märchen das Kleid, das nur die tugendhaften Leute sehen konnten, alle Andern aber nicht. Die Sache ist nicht so widersinnig, als sie auf den ersten Anblick aussieht. Ich will dir Etwas in deine eigne Hand geben, du sollst es festhalten, fühlen, hin- und herwenden, ja es sogar so lang ziehen dürfen als du Lust hast — und doch sollst du es nicht sehen können, während es alle Andern der Anwesenden deutlich sehen!" — Hierbei nimmt man des Angeredeten Hand und legt sie an dessen Ohr.

Aus zwei Händen in eine.

[623.] Strecke deine Arme gerade aus, wagerecht, wie ein Wegweiser! In jeder Hand hast du einen Pfennig. Du sollst beide Geldstücke in einer Hand vereinigen, darfst aber keinen Arm dabei irgendwie biegen, sondern sollst sie immer ausgestreckt lassen. Wenn du dir nicht selbst zu helfen weißt, so will ich dir's sagen: du drehst dich so, daß du mit der linken Hand an den Tisch kommst, und legst das Geld aus dieser Hand auf den Tisch; nun wendest du dich gleich einem großen Quirl so weit, daß deine Rechte den Pfennig fassen kann, und hast so die Aufgabe gelöst.

Peter mit der Nase.

[624.] Um deinen Kameraden in Verlegenheit zu bringen, verlangst du von ihm, er solle dreimal nach einander „Peter, komm herunter!" mit der Nase sagen — er wird es nicht im Stande sein, denn jedesmal wird er es mit dem Munde versuchen.

Duell auf Strohhalmlänge.

[625.] Dein gefoppter Freund ist in gerechtem Zorn über dich entbrannt und droht dich zu züchtigen. „Wohlan," sagst du zu ihm, „nimm dein schlimmes Scepter und schlage mich, ich werde sogar auf Strohhalmslänge in deiner Nähe bleiben und ganz still halten, du sollst an einem Ende des Halmes stehen, ich will am andern meine Strafe ausstehen — nur mußt du mir erlauben, den Strohhalm selbst legen zu dürfen." Er ist deinen Vorschlag zufrieden, und du legst den Halm quer über die Thürschwelle, stellst ihn an ein Ende, machst die Thür zu und stellst dich draußen an's andere; — so bist du sicher.

Der Zauberkreis.

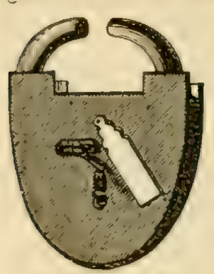
[626.] Bei allen Hexereien und Zaubergeschichten spielt der Zauberkreis eine Hauptrolle. Ich muß deshalb meine lieben Freunde auch mit demselben bekannt machen. Deshalb stelle ich folgende Aufgabe: in jeder der vier Ecken des Zimmers liegt ein Messer; wer ist's, der sich in die Mitte der Stube in einen Kreis stellt und alle vier Messer herbeiholt, ohne den Kreis zu verlassen? — Ist eine eurer Schwestern zugegen, die etwa einen Reifrock trägt, so wird diese die Aufgabe ohne Weiteres erfüllen können. Ihr selbst könnt entweder eine Gerte, ein Rohr, Fischbein ɔc. in Kreisform um euch herumnehmen, oder euch mit Kreide einen Kreis rings um den Leib zeichnen, so werdet ihr ebenfalls mit eurem Zauberkreise wandeln können, wohin ihr wollt.

Das Mundschloß.

[627.] Der Meister der Magie wendet sich zum Schluß an seine aufmerksamen Schüler und erklärt ihnen, sie seien nun eingeweiht in die geheimnißvollen Künste der höhern Weisheit, hätten gelernt beherrschen die Kräfte der Natur und die Macht der angenehmen Täuschung. Es sei aber ihre Pflicht, das tiefste Schweigen gegenüber den Ungeweiheten zu beobachten. Er sähe es ihnen Allen an, daß sie schweigen würden, nur bei dem kleinen Fritz wäre es


Fig. 344. Anlegen des Schlosses.

ihm etwas fraglich, ob er wol den Mund halten würde und nicht aus der Schule plaudern. — Fritz versichert natürlich: er werde ebenso schweigen wie die Uebrigen, aber indem er sich in Betheuerungen ergeht, hängt ihm der Hexenmeister ein mächtiges Vorlegeschloß vor den Mund. Es scheint mit seinem Bügel durch die eine Backe hindurchzugehen. Fritz sieht es vor dem Munde hängen, er fühlt das Gewicht und weiß nicht, ob er weinen oder lachen soll, denn eigentlichen Schmerz empfindet er auch nicht. Wir haben fast alle jene Kunststücke absichtlich bei Seite gelassen, bei denen künstliche Apparate nöthig waren; nur wenig Ausnahmen haben wir gemacht, bei denen die Vorrichtungen nicht zu schwierig und nicht zu kostspielig sich herstellen ließen. Das Zauberschloß erwähnen wir nur des Scherzes wegen, um es zu erklären. Bei ihm liegt die ganze Kunst im Bügel; dieser ist so gearbeitet, daß er, zusammengeschoben, aussieht, als bestünde er aus einem einzigen Stück; eine Anzahl zierlicher Einschnitte, die zur Verzierung angebracht sind, verdecken die Stelle, an welcher sich der Bügel in der Mitte öffnen läßt. Die beiden Enden des Bügels sind am Schlosse in gewöhnlicher Weise befestigt, so daß man dasselbe auch verschließen kann. Ein geeigneter Druck an der betreffenden Mittelpartie des Bügels öffnet hier diesen und wenn dies rasch und behend gemacht und die geöffnete Stelle geschickt mit der Hand gedeckt wird, so sieht es aus, als sei der Bügel durch die Backe mitten hindurchgeschoben, während die beiden Hälften des Bügels letztern von beiden Seiten um so viel klemmen, als nöthig ist, um das Abfallen zu verhüten. Darauf wendet sich der Magier zu dem verblüfften Fritzchen und sagt ihm: „Du siehst, mein lieber Sohn, daß ein Magier die Macht hat, dir ein Schloß vor den Mund zu zaubern. Würdest du dir also es zu Schulden kommen lassen, daß du eine Plaudertasche würdest, so müßtest du dein Lebtag mit dem Schlosse herumlaufen, denn ich schließe es zu und ohne Schlüssel ist es nicht zu öffnen. Versprichst du mir aber feierlich, zu schweigen und besonders von dem nichts zu verrathen, was du nicht weißt, so will ich dich von dem Zauberschloß befreien.“ — Fritz wird allerlei unverständliche Laute und Töne als Antwort zum Vorschein bringen und dadurch die allgemeine Heiterkeit zu hellem Gelächter steigern, während ihm der Meister das unbequeme Anhängsel abnimmt.


Fig. 345. Das Zauberschloss.

Geheimschrift.

[628.] Ein ehrlicher Bursch braucht zwar eigentlich gar keine Geheimnißkrämerei und deshalb auch keine Geheimschrift, denn Alles, was er thut, getraut er sich auch zu verantworten, und er hat Nichts mit seinem Kameraden zu verhandeln, wobei er die Oeffentlichkeit zu scheuen hätte. Allein es kann möglicherweise sich gelegentlich um einen Scherz drehen, etwa um eine Geburtstags- oder Weihnachtsüberraschung oder dergl., bei welcher denn auch eine geheime Korrespondenz eröffnet werden könnte, um so eher, als gerade für

Manchen ein ganz besonderer Reiz in dem Schein eines sehr wichtigen Geheimnisses selbst liegt. Solcher Geheimschriften können unzählig viele erfunden werden, es kommt eben nur darauf an, daß Diejenigen, welche in solcher Weise mit einander verkehren wollen, sich über bestimmte Zeichen verständigen, durch welche sie die 24 Buchstaben des Alphabets darstellen. So wählt man etwa einfache Figuren, deren Anfangsbuchstaben man als gemeinte Zeichen festhält, z. B. (Schlange) als Bezeichnung des S; , (Comma) für C, 1 (eins) für e, 2 (zwei) für z, 3 (drei) für d.



Fig. 346—371. Finger-Alphabet für eine Hand.

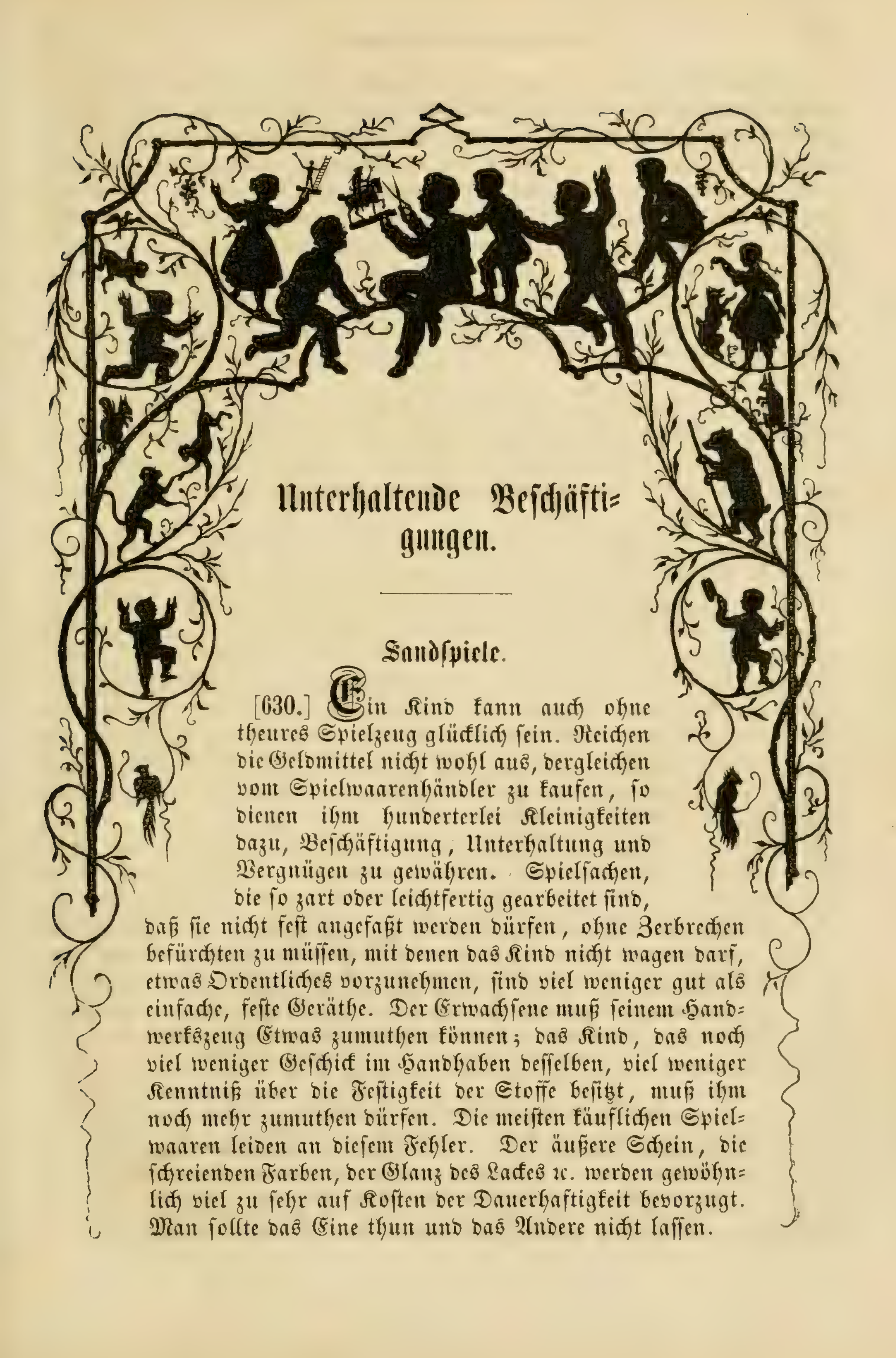
Fingersprache.

[629.] Wie beim Schreiben durch gewählte Zeichen, so kann man auch mittelst bestimmter Fingerstellungen die Buchstaben des Alphabets sich mit-

theilen und daraus Wörter und Sätze bilden. Es hat diese Art der Unterhaltung dann sogar einen namhaften Nutzen, wenn in einer Familie etwa eine Person vorhanden ist, welche taubstumm oder durch's Alter schwerhörig geworden. Bei gehöriger Uebung erlangt man auch ziemliche Schnelligkeit in dieser scheinbar unbehülflichen Mittheilungsweise. Man hat verschiedene Alphabete sowol für eine einzelne Hand als auch für beide. In Nachstehendem geben wir eine Probe davon:



Fig. 372—395. Finger-Alphabet für zwei Hände.



Unterhaltende Beschäftigungen.

Sandspiele.

[630.] Ein Kind kann auch ohne theures Spielzeug glücklich sein. Reichen die Geldmittel nicht wohl aus, dergleichen vom Spielwaarenhändler zu kaufen, so dienen ihm hunderterlei Kleinigkeiten dazu, Beschäftigung, Unterhaltung und Vergnügen zu gewähren. Spielsachen, die so zart oder leichtfertig gearbeitet sind, daß sie nicht fest angefaßt werden dürfen, ohne Zerbrechen befürchten zu müssen, mit denen das Kind nicht wagen darf, etwas Ordentliches vorzunehmen, sind viel weniger gut als einfache, feste Geräthe. Der Erwachsene muß seinem Handwerkszeug Etwas zumuthen können; das Kind, das noch viel weniger Geschick im Handhaben desselben, viel weniger Kenntniß über die Festigkeit der Stoffe besitzt, muß ihm noch mehr zumuthen dürfen. Die meisten käuflichen Spielwaaren leiden an diesem Fehler. Der äußere Schein, die schreienden Farben, der Glanz des Lackes 2c. werden gewöhnlich viel zu sehr auf Kosten der Dauerhaftigkeit bevorzugt. Man sollte das Eine thun und das Andere nicht lassen.

Welches Vergnügen gewähren im warmen Sommer dem Kinde schon ein Haufen trockener Sand, einige Kieselsteine oder Ziegelstückchen, etliche Holzspäne 2c. Hier wird ein Garten eingerichtet mit Beeten und Wegen, mit Hecke und Lauben; Bäume und Blumen werden gepflanzt, erstere durch Zweiglein vertreten. Dann verwandelt sich der Haufen in eine Burg mit Wällen und Zinnen, kühnen Brücken und Ausfallthoren. Die letzten Ueberreste der Bleisoldaten, längst ihrer Fußstücke beraubt, lernen im Sande wieder stehen und müssen die Citadelle vertheidigen. Die Belagerung und Erstürmung beginnt. Erbsen und kleine Kieselsteinchen werden zu Bomben und schießen Bresche, die Miniere beginnen ihre Arbeit, bis endlich unter allgemeinem Hurrah Wall und Thürme zusammenstürzen und die standhaften Vertheidiger unter den Trümmern begraben.

Derselbe Sandhaufen wird dann zur Eisenbahn. Ein Schienenweg windet sich am Gebirge hinab mit einem viel stärkeren Gefälle, als je der kühnste Ingenieur gewagt haben würde ihn anzulegen. Kugeln und Bälle laufen als Lokomotiven hinab; möglichenfalls müssen Holzstückchen und Steine den langen Wagenzug ersetzen.

Brunnen und Burgverließe, Grotten und Höhlen lassen sich in Sandhaufen in leichtester Weise ausführen. Holzspändchen und Ziegelsteinchen geben vortreffliches Material zum Bau von Häusern, einfachen Hütten und stolzen Palästen, je nach Geschmack und Bedürfniß. Maikäfer, Raupen, gelegentlich auch wol brummende Hummeln, müssen zeitweise Einwohner spielen. Letztere gelten als Bären im Thiergarten. Das Kind wird ganz nach seinen Erlebnissen und Neigungen die große Welt, die es kennen gelernt hat, dort im Kleinen wiederholen. Es freut sich über den schwankenden Holzspan, der eine gefährliche Fallbrücke vorstellt, oder dessen Federkraft es zum Wurfgeschoß benutzt, ebenso königlich, wie große Erfinder und Mathematiker über ihre Errungenschaften auf höheren Gebieten.

[631.] Sind die Hände bei der Sandarbeit farbig geworden, wie dies ja bei keiner Arbeit zu vermeiden, so hilft Wasser dagegen. Es ist ja wohlfeil bei uns. Die Wanne mit Wasser und die Regentonne werden zum Teiche und zur See. Auf diesem Ozean segeln Rindenstücke, Strohhalme und Blätter als Schiffe, und geduldige Brachkäfer, Marienkühchen oder ähnliche alte Freunde werden zu Matrosen, die auf die schwankenden Maste steigen. Ein Schiffbruch fehlt selten, die Hand oder ein Span werden zum Rettungsboot, ein Grashalm zum helfenden Tau und keiner der Verunglückten verliert hier das Leben. Die Sonne trocknet die Schiffbrüchigen in wenig Sekunden.

Spiele mit Holzstäbchen, Würfeln u. dgl.

[632.] Bei unfreundlichem Wetter, wenn Spiele im Freien nicht gut thunlich sind, werden Holzstäbchen, Holzwürfel, Kartenblätter zum Spielzeug auf dem Tische. Das Kiefernholz, welches in den meisten Gegenden zum Anzünden des Feuers dient, spaltet sich leicht in dünne Stückchen. Aus diesen lassen sich zahl-

reiche Figuren zurecht legen. Schon aus einigen wenigen schafft die kindliche Phantasie vielfache Bilder. Das einzelne Hölzchen kann jetzt als Spazierstock, jetzt als Lanze, dann als Kerze, Fahnenstange, Schreibtisch u. s. w. gedacht werden. Zwei geben bereits Kreuz und Winkel, mehrere werden zu Stuhl, Tisch, Haus, Altar, Denkmal, Thurm, Wegweiser, Taubenhaus, Pfeil, Drachen u. s. w.

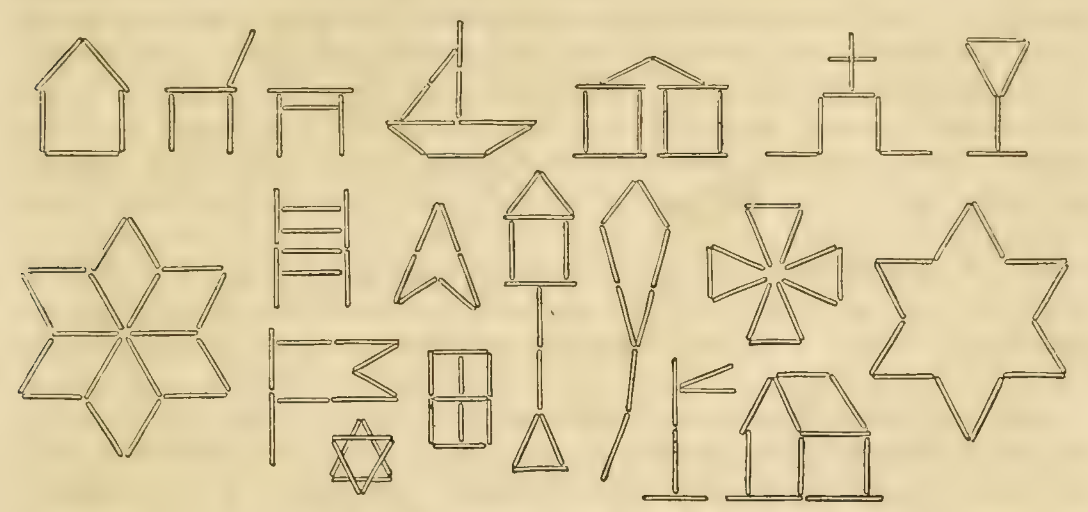


Fig. 397—415. Figuren aus gelegten Holzstäbchen.

Spitzt man die Stäbchen an den Enden zu, so lassen sie sich in Erbsen einstechen, die man in Wasser eingequellt hat. Mit ihrer Hülfe baut das Kind einen Stuhl und einen Tisch, Bilderrahmen, Haus, Stern, Gartengeländer, Thor, Brücke, Thurm u. s. w. In ähnlicher Weise thürmt es aus Spielkarten einen Palast auf, der freilich weder einen Sturm noch ein Erdbeben vertragen kann, bei seinem Einstürzen aber auch Niemand begräbt.

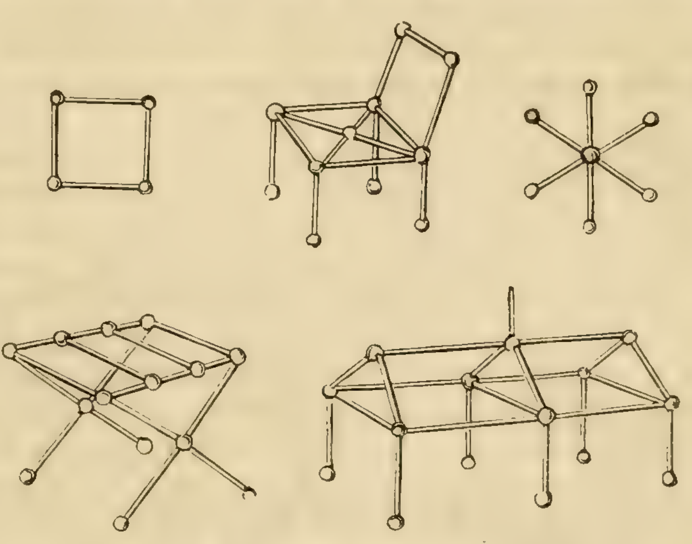


Fig. 416—420. Erbsenarbeiten.

[633.] Für Spielschulen hat man nach Fröbel's Anleitung zahlreiche Spiele leichter Art mit Hölzchen, Papierstreifchen, Würfeln, Kugeln und Walzen erfunden, die den Kleinen eben so unterhaltend sind, wie sie ihre Erfindungskraft und Selbst=

thätigkeit wecken und sie zum genauen Sehen und Ordnen gewöhnen. Nach den Bällen, die wir bereits früher erwähnten, giebt man den Kindern Würfel, Kugeln und Walzen aus Holz, hängt zur Abwechselung letztere an einem Faden auf, steckt Stäbchen durch die Flächen, Kanten und Ecken des Würfels und verbindet Lernen mit Spielen.

[634.] Der einfache Würfel wird dann nach allen Seiten hin einmal getheilt gegeben, so daß er aus 8 kleinern gleichgroßen Würfeln zusammengesetzt ist. Diese Würfelchen lassen sich Fläche an Fläche, Kante an Kante, Ecke an Ecke zu vielerlei Figuren ordnen. Ebenso theilt man den Würfel in 8 gleiche Längstafeln, dann zweimal nach jeder Seite hin, so daß 27 Würfel entstehen, von denen 3 wieder in Hälften und 3 in Viertel getheilt sind. Die vorhin erwähnten Tafeln werden zur Säulenform, sobald man sie in der Mitte der Länge nach theilt.

[635.] Pappenstückchen, mit weißem oder farbigem Papier überzogen, in Form von Dreiecken oder Vierecken, sind ebenfalls ein allerliebstes Beschäftigungsmittel für den Tisch. Die Zahl der Figuren, welche sich mit ihrer Hülfe darstellen lassen, geht ins Unendliche. Das kleinere Kind wird mit einem weißen Viereck und rothen Dreieck ein Hüttchen darstellen, das größere aus den verschiedenfarbigen Stücken einen Parquetboden oder ein Mosaikgemälde mit symmetrischen Figuren legen. Sinn für Schönheit, Zählen und Handgeschicklichkeit werden gleichzeitig in Anspruch genommen.

Flechtearbeiten und Ketten.

[636.] Nimmt man statt der steifen Holzstäbchen biegsam dünne Späne, so hat man ein hübsches Material zu Flechtearbeiten. Papierstreifchen, Lederstreifen, Zeugstreifen und Band eignen sich ebenfalls dazu. Angenehm ist es besonders, wenn man Streifen von verschiedenen Farben hat. Eine Reihe Streifen, in ein dickes Buch mit den Enden eingeklemmt, bilden die Kette, das Kind fügt den Einschlag mit der Hand hinein. Selbstredend soll die Sache eben nur Spiel und keine Arbeit für eine Industrieausstellung sein. Haben die Kinder am Winterabend den Fidibusbecher mit neuem Material gefüllt, so verwenden sie einige der schlanken Papierstreifen zu Figuren, die durch einmaliges oder doppeltes Umbrechen in mannichfach wechselnder Art sich darstellen lassen. Einfache vier=

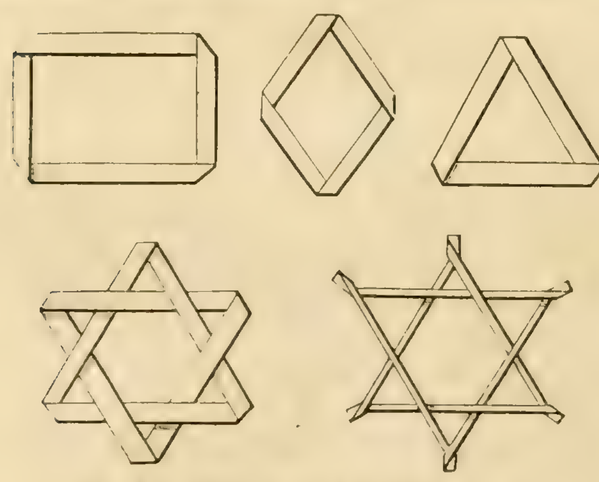


Fig. 421—425. Figuren aus Papierstreifen.

eckige oder dreieckige Rahmen, desgleichen doppelte, in einander verschränkte, werden die ersten Kunsterzeugnisse dieser Art sein.

[637.] Obschon sich sonst Knaben weniger gern mit Flechten zu beschäftigen pflegen, als es etwa kleine Mädchen lieben, so war doch eine Zeit lang das Herstellen von Uhrketten ein Lieblingsvergnügen derselben. Die dauerhaftesten wurden aus Pferdehaaren gemacht. Ein rundes Holzstäbchen diente als Unterlage, es war so dick, als die Ringe der Kette weit sein sollten, und hatte eine

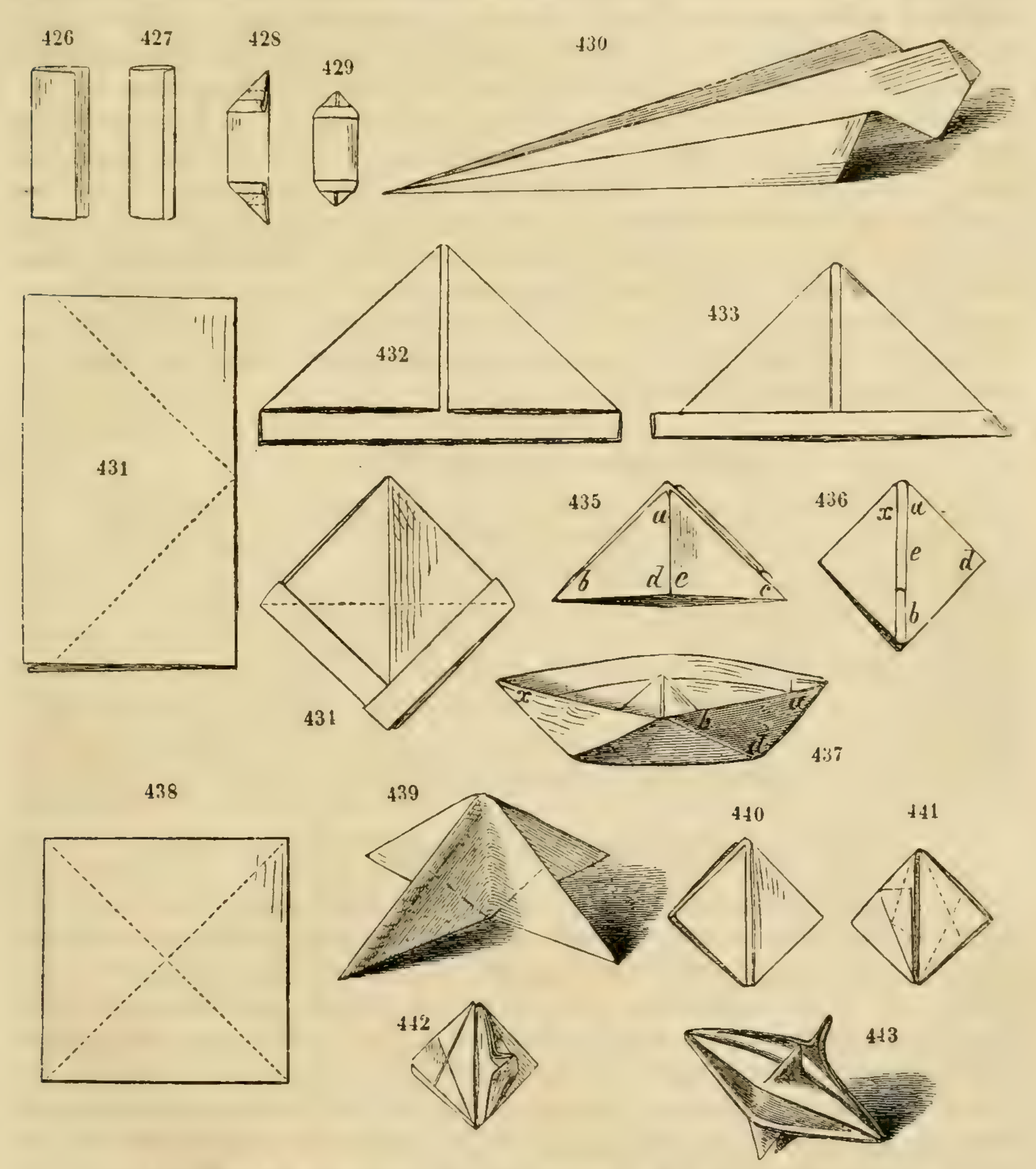


Fig. 426—429. Eine Papierdüte. 430. Ein Wurfpfeil. 431—433. Ein Generalshut. 434—437. Ein Schiff. 438—443. Ein Blasebalg.

Längsfurche zum bequemen Durchstecken des Haares. Ein Roßhaar ward als Grundlage zum Ring aufgewickelt, ein zweites um dieses herumgeschlungen und verflochten. Auf gleich leichte Art wurden wollene Uhrschnüre gemacht. Als Werkzeug diente ein hohler Kork, der an einem Ende 4 oder 6 Stecknadeln trug. Um diese ward der Garnfaden geschlungen und die bereits gebildeten Maschen wurde durch Abheben mittelst einer Stecknadel vermehrt. Die leichteste Art Uhrketten zu fabriziren war jene aus Kirschkernen. Wir bedurften dazu nichts als ein kleines Bretstückchen mit einer kleinen Höhlung in der Mitte, etwa so weit, daß ein Kirschkern zur reichlichen Hälfte hineinpaßte. Der hervorstehende Theil des Kernes ward auf einem Sandstein (Thürschwelle, Treppenstufe u. dgl.) abgerieben, hierauf der Kern gewendet und wiederum so viel abgerieben, daß ein Ring übrig blieb. War dieser dünn genug, so ließ sich mit dem Federmesser an einem Ende leicht ein Schlitz hineinschneiden, um einen zweiten Ring durchzustecken. In Tinte färbte man eine solche Kette schwarz, mit Fernambukholz hübsch roth. Dergleichen Ketten waren zwar nicht stark genug, einen Simson zu halten, allein immer noch dauerhafter, als jene aus zusammengesteckten Buchen- und Pappelblättern oder aus ineinander gesteckten Lilakblüten, und der Verfertiger that sich meist nicht wenig darauf zu Gute, mit einem solchen Schmuck herum zu stolziren.

Papier falten. (S. Fig. 426—443.)

[638.] Alte Schreibebücher, welche in früheren Jahren ihre Schuldigkeit gethan haben, werden an langen Winterabenden aus dem Bücherschranke wieder hervorgesucht, um eine Reihe neuer Verwandlungen zu bestehen. Schon durch bloßes Zusammenfalten lassen sich eine ganze Anzahl Gegenstände aus einem Stück Papier machen, ohne daß irgend ein Werkzeug weiter dazu nöthig ist. Ein weißes Blatt wird zu einem kleinen Buch, ein beschriebenes zu einer Düte, einem Futteral, einem Federhut, Schiff, Blasebalg, gehörnten Teufel, einer Schlange u. s. w. Wir geben vorstehend einige Figuren, welche die Art und Weise anzeigen, wie dergleichen Kunstwerke bequem herzustellen sind.

Figuren ausschneiden. (Hierzu auch Bild auf S. 279.)

[639.] Nimmt man zum Papierbrechen noch eine kleine Schere oder ein Messerchen zu Hülfe, so wird dadurch noch eine viel größere Menge von Dingen möglich, ja geradezu eine unendliche für den, welcher sich mit Schere und Messer erst etwas Geschicklichkeit erworben hat. Auch von diesen geben wir einige der leichteren und bemerken dabei, daß die starken Linien der Zeichnungen diejenigen Stellen bezeichnen, an denen das Papier gefaltet ist. Sobald das Durchschneiden der übrigen Linien vollendet ist, legt man das Papier aus einander, und der junge Künstler wird sehr bald sehen, welche Stücken als Beine bei Tischen, Stühlen u. s. w. abwärts und welche andere als Lehnen aufwärts gebogen werden müssen. Fig. 456 wird ein Schlitten, Fig. 457 ein

Sopha, Fig. 454 eine Bettstelle, 455 ein Baum, 452 und 453 Stühle verschiedener Art, 451 ein runder Tisch, 444 ein desgleichen eckiger. Fig. 445 bis 447 sind Figuren, die sich hübsch zum Ausschmücken des Lichterbaumes

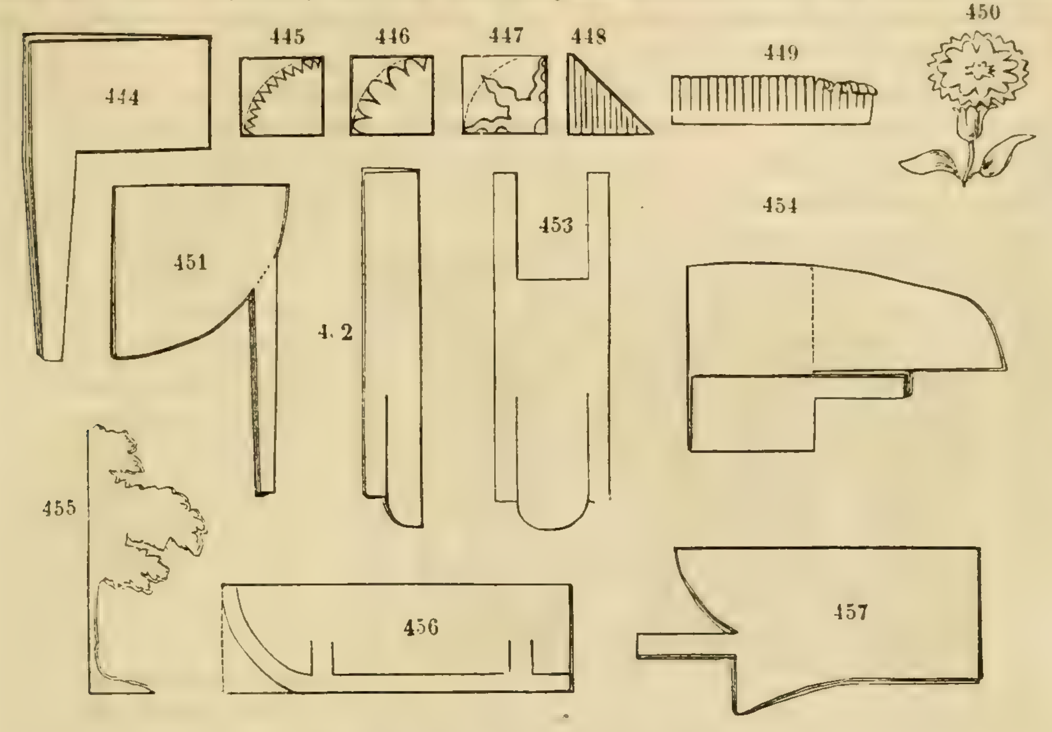


Fig. 444—457. Auszuschneidende Figuren.

Fig. 444. Eckiger Tisch. 445—447. Rosetten. 448. Netz. 449 u. 450. Papierblumen. 451. Runder Tisch. 452 u. 453. Stühle. 454. Bettstelle. 455. Baum. 456. Schlitten. 457. Sopha.

eignen; bei ihnen ist das Papier vierfach zusammengebrochen, bei Fig. 448 sogar achtfach. Der Doppelstreifen Fig. 449 liefert das Material zu der künstlichen Blume Fig. 450. Die geschnittenen Streifchen werden zwischen Messer und Finger scharf durchgezogen und krümmen sich dadurch. Nimmt man zu innerst ein Stückchen gelbes Papier, schneidet dies in sehr feine Streifchen, so hat man dadurch die Staubgefäße erhalten. Man bindet den Streifen dann um ein Stückchen Draht oder ein Holzstäbchen, läßt einen längern Streifen von rothem Papier folgen, dessen Schnitte die Blütenblätter vorstellen, und etwas grünes Papier giebt schließlich zu äußerst den Kelch. Aus grünem Papier formt man auch die Stengelblätter dazu und drückt mit einer stumpfen Nadelspitze die Blattadern hinein. — Ehe die Kunst des Photographirens erfunden war, machten es sich manche Leute sogar zum Lebensberuf, die Gesichtsumrisse anderer Personen (Schattenrisse, Silhouetten) mit der Schere aus schwarzem Papier nachzubilden und dieselben dann mit etwas arabischem Gummi auf weißes Papier aufzukleben. Du wirst vielleicht noch jetzt die Schattenrisse der Großeltern oder Großtanten in dieser Weise ausgeführt vorfinden. Unter den jetzt lebenden Scherenkünstlern ist es besonders

Karl Fröhlich, welcher der Kinderwelt eine Menge allerliebster Bildchen aus schwarzem Papier geliefert hat, die nachher durch Holzschnitt oder Steindruck für die Bücherausgaben vervielfältigt worden sind. Die Figur auf S. 279 ist seiner Weise nachgebildet worden, um euch eine Vorstellung zu geben, wie ihr dergleichen zu machen habt.

[640.] Beim Bilderhändler findet ihr auch zahlreiche sogenannte Schattenbilder für wenig Geld zu kaufen, schwarze Figuren auf weißem Grund, die ebenfalls zum Ausschneiden bestimmt sind. Sollen sich die kleinen schwarzen Leute gleichzeitig bewegen, so werden Arme und Beine besonders ausgeschnitten und mit einem Faden Zwirn an die gehörigen Stellen des Körpers angeheftet. An jede Seite des Papiers knüpft man einen dicht anschließenden Knoten. Ein wenig hinter dem Faden, um den sich das Glied drehen soll, wird entweder ein Faden oder ein Streifen steifes Papier befestigt; mittelst dessen lassen sich Arme, Beine, Kopf oder die ganzen Figuren leicht hin und her schieben und kuriose Dinge damit zu Wege bringen. Statt weiterer langer Beschreibung geben wir euch die Darstellung eines solchen lustigen Bildes aus einem unlängst erschienenen Buche mit beweglichen Figuren. Fig. 458 zeigt das Bild von vorn, die Personen darauf in verschiedener Stellung, Fig. 459 ist dasselbe Bild von der geöffneten Rückseite, um die Art des Mechanismus deutlich zu machen.

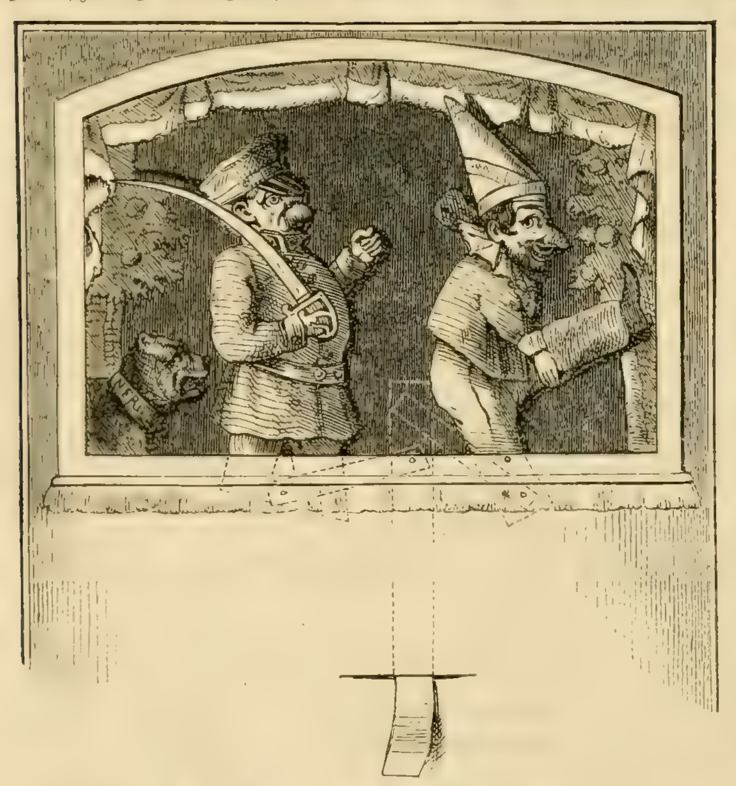


Fig. 458. Bewegliches Kasperbild, von vorn.

Der Storchschnabel.

[641.] Da ich dir bereits von Schattenbildern Etwas mitgetheilt habe, will ich dir auch Einiges darüber sagen, wie man auf leichte Art einen großen Schattenriß verkleinern kann. Einen großen Schattenriß kann Jeder machen. Du läßt deinen Kameraden dicht vor die Wand treten, an welcher du einen Bogen weißes Papier aufgehangen, und stellst ihn so, daß der helle Sonnenschein oder das Lampenlicht auf die entgegengesetzte Seite seines Gesichts fällt.

Der Schatten wird deutlich auf dem Papier die Gesichtsumrisse zeigen. Du ziehst sie rasch mit Bleistift nach, kannst auch wol das Papier, auf einen Bogen Pappe befestigt, ihm auf die Schulter stellen. Der Schattenriß wird etwas größer sein als der Umriß des wirklichen Gesichts, für ein handliches Bildchen aber viel zu groß. Zum Verkleinern dient ein sogenannter Storchschnabel, den du dir leicht selbst fertigen kannst; wenn du nur so viel Geschick hast, ein Loch in einen Holzstab zu bohren. Du bedarfst dazu 5 gleichlange schlanke und leichte Holzleistchen, etwa 1 Elle lang und ½ Zoll breit. An jedem Ende der Leisten muß ein Loch sein. Vier dieser Leisten legst du mit den Enden so zusammen, daß sie einen viereckigen Rahmen vorstellen, und steckst sie mit Pflöckchen so zusammen, daß sie sich bewegen lassen. Den Pflock der einen Ecke machst du etwas länger, so daß er in ein Bret fest eingesteckt werden kann. Noch hübscher ist es freilich, wenn du hier eine Schraubenzwinge anbringen kannst, um ihn festzuschrauben. Der Pflock der gegenüberstehenden Ecke ist unten etwas vorstehend und zugespitzt. In zwei Leisten sind in gleichweiten Abständen mehrere Löcher eingebohrt, und in zweien derselben befestigt man durch lose Pflöckchen die fünfte Leiste, die ebenfalls mit mehreren Löchern versehen ist. Je kleiner das neue Bild werden soll, desto näher stellt man die Leiste an den Drehpunkt heran. In dasjenige ihrer Löcher, das in der Richtung der Gehre liegt, steckst du einen Bleistift mit der Spitze nach unten und befestigst darunter ein Blatt weißes Papier. Den großen Schattenriß legst du so, daß du ihn mit dem Stifte nachziehen kannst. Sobald du letzteres thust, wird der Bleistift alle Linien genau im Kleinen nachahmen, die du mit dem äußeren Stifte im Großen ziehst, und du erhältst eine akkurate Verkleinerung des großen Bildes. Diese magst du dann ausschneiden oder anmalen, ganz wie du Lust hast.



Fig. 459. Bewegliches Kasperbild, von hinten.

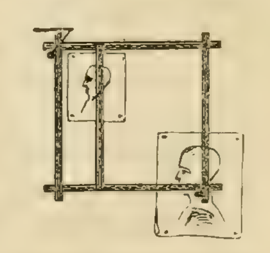


Fig. 460. Storchschnabel

Ausmalen.

[642.] Da wir gerade auf's Anmalen von Bildern zu sprechen gekommen sind, so will ich dir auch hierüber ein paar Winke geben. Wenn du sie bereits weißt, so ist's desto besser. Die kleinen Tuschpinsel sind gewöhnlich aus Eichhörnchen- oder Marderhaaren gemacht; suchst du dir beim Pinselhändler dergleichen aus, so wähle solche, die beim Anfeuchten sich zu einer gleichmäßigen Spitze schließen, sich nicht in mehrere Büschel trennen. Stehen ja bei deinem Pinsel einzelne Härchen etwas länger vor als die übrigen, so schneide sie nicht etwa mit der Schere ab, sondern laß den Pinsel voll Wasser saugen und halte dann die vorstehenden Haare gegen eine glühende Kohle, so daß sie abgesengt werden. Sobald du mit Malen aufhörst oder eine andere Farbe wählst, so wasche jedesmal den Pinsel rein aus. Du fährst damit so lange fort, bis die Tropfen Wasser, die du mit dem Finger herausdrückst, völlig klar sind. Daß man den Pinsel mit Farbe nie in den Mund bringen darf, da viele Farben giftig sind, weißt du längst. Man setzt sich beim Malen, Zeichnen und Schreiben stets so, daß das Licht von der linken Seite her fällt, der Schatten also hinter die Hand kommt. Stets hat man ein Papier bereit, um die Farben darauf zu probiren. Die Farben des Tuschkastens reibt man auf einem Porzellanschälchen oder auf einem Glasstückchen an. Hier lassen sie sich auch sehr bequem mischen. Aus den vier Grundfarben Schwarz, Roth, Gelb und Blau kann man alle übrigen durch Mischung hervorbringen. Sollen die Farben lichter werden, so setzt man mehr Wasser zu. Nur wenn auf einem dunkeln Grund helle Stellen aufgetragen werden sollen, bedarf man Weiß. Schwarz und Roth giebt Braun; Schwarz, Roth und etwas Blau giebt ein Bläulichbraun; Schwarz, Roth und etwas Gelb giebt Gelbbraun. Blau und Gelb giebt Grün, das man durch Zusatz von Schwarz oder Roth wieder abweichend färben kann. Blau und Roth erzeugen Violet und Lila. Um Grau zu erhalten, verdünnt man Schwarz mit Wasser; durch Zusätze von etwas Roth, Gelb oder Blau kann man das Grau nach Bedürfniß wiederum verändern. Will man größere Flächen gleichmäßig anstreichen, so befeuchtet man dieselben zunächst mit Wasser, das aber keine Tümpel darauf bilden darf. Die Ränder der Farbenstriche überfährt man mit dem feuchten Wasserpinsel und verwäscht sie dadurch. Auf dieselbe Weise kann man auch verschiedene Farben allmälig in einander übergehen lassen. Will man Bilder anmalen, die mit Buchdruckerschwärze gedruckt sind, so mischt man der Farbe ein klein wenig gepulverte Ochsengalle bei, die in jeder Apotheke käuflich zu haben ist. Durch Gummi arabicum oder in Ermangelung dessen auch schon mit frischem Eiweiß kann man die Bilder lackiren und den Farben dadurch ein glänzend lebhafteres Ansehen verleihen.

[643.] Eine besondere Art Malerei ist die sogenannte orientalische Malerei durch Schablonen. Sie ist besonders dann mit Vortheil anzuwenden, wenn ein und dieselbe Figur vielmal gemalt werden soll. Man schneidet die

Figur aus steifem Papier aus, das mit Firniß getränkt worden ist. Die Schnittränder müssen ganz scharf, ohne Fasern sein. Zum Malen durch solche Schablonen, die auf weißes Papier aufgelegt und mit der linken Hand festgehalten werden, bedient man sich alter Tuschpinsel, die man mit der Schere stumpf abschneidet, so daß sie eine gerade Fläche statt einer Spitze bilden. Die Farbe muß dick angerieben sein; entweder wählt man sogenannte Honigfarben oder setzt den mit Wasser angeriebenen Tuschfarben eine Kleinigkeit Leinöl zu, um das rasche Eintrocknen zu verhüten. Bei dieser Art Malerei lassen sich mehrere Farben auch leicht in reizender Weise in einander vertreiben, ohne sich mit einander zu vermischen.

Moosbilder.

[644.] Eine allerliebste Unterhaltung gewährt das Anfertigen von Bildern aus Moos. Der Hintergrund eines solchen Bildes wird mit Tuschfarbe gemalt, den Vordergrund setzt man aber aus Moos, kleinen Flechten, Holz- und Rindenstückchen u. dgl. zusammen. So kann man z. B. eine Einsiedelei ganz leicht herstellen. Man malt zuerst den Himmel, dann Felsen und legt aus Rindenstückchen und dünnen Zweiglein die kleine Kapelle des Einsiedlers darauf. Auf dem Felsen und an den Seiten des Felsens läßt man feine Moose hervorsprossen. Man befestigt sie mit Gummi arabicum oder etwas Stärke. Rings um das Bild bringt man einen Rahmen von Holz oder steifer Pappe an, etwa einen Zoll oder darüber breit. An die Seitenwände lehnt man Rindenstückchen und Zweige, die man mit Moos ausputzt. Der Fußboden wird mit Gummi oder Leim bestrichen, Sand und kleine Steinchen sowie ganz feine Moose werden als Rasen und größere als Gesträuche darauf befestigt. Den Einsiedler kann man entweder aus Papier ausschneiden und dazu stellen, oder man benutzt ein Figürchen vom Drechsler dazu, das man entsprechend anputzt. Neben seiner Hütte kann ein Feuer brennen. Einige zarte Zweige stellen das Brennholz dar, einige zugespitzte Stückchen rothes Flittergold die Flammen und ein wenig fein gezupfte Watte erscheint täuschend als Rauch.

Da sich die Moose allmälig ausbleichen, wenn sie längere Zeit dem Lichte ausgesetzt sind, so färbt man sie auch wol. Man reinigt sie von fremden Pflanzen, Erde u. dgl. In etwas Wasser bringt man Pikrinsäure und Indigokarmin zum Kochen (auf 2 Maß Wasser 2 Loth Pikrinsäure), und hält dann die Moose in einem Siebe oder Läppchen eine Minute lang hinein. Je mehr Indigokarmin man zusetzt, desto dunkler erscheint das Grün.

Papparbeiten.

[645.] Ein wenig Geschicklichkeit und Uebung in Papparbeiten ist für einen Burschen von großem Vortheil. Er kann sich und Andern vielerlei hübsche Sachen mit wenig Kosten herstellen, ohne erst von dem Buchbinder und Papparbeiter abhängig zu sein.

Schon kleinere Knaben finden an den Modellirarbeiten, die man heutzu-

tage ebenso hübsch wie billig haben kann, viel Vergnügen. Sie schneiden die Figuren, welche bereits auf steifes Papier oder ganz dünne Karte geklebt sind, aus und kleben die bezeichneten Stellen so zusammen, wie es auf den Bildern selbst angedeutet ist.

Ich will dir natürlich keine vollständige „Schule des Papparbeiters" geben, sondern nur einige Winke zum Anfertigen leichter Futterale und Kästchen, wie du sie bei deinen Sammlungen und sonstigen Spielen gebrauchen kannst.

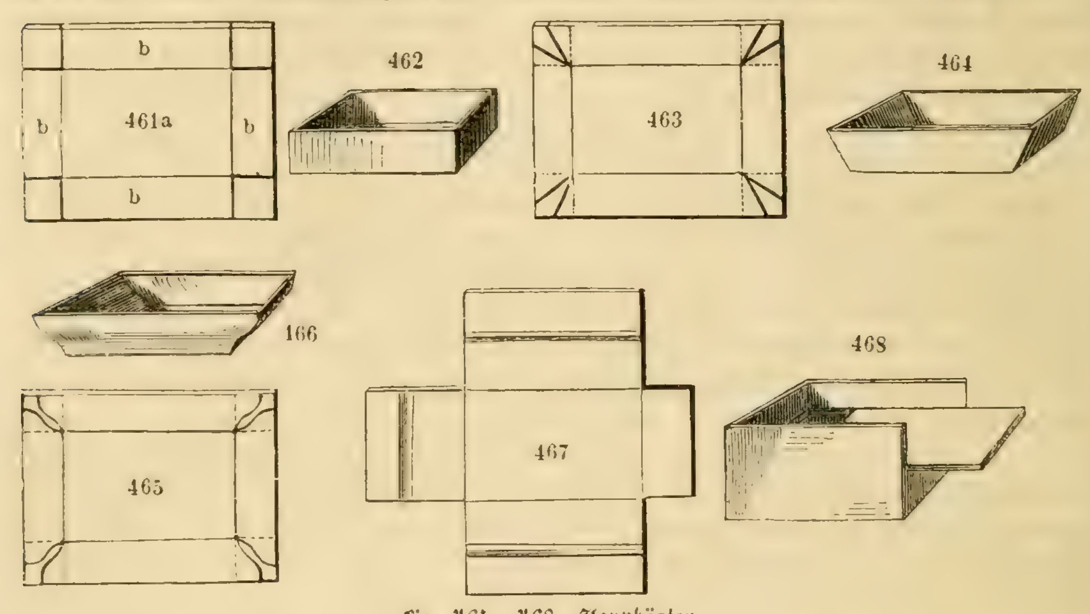


Fig. 461—468. Pappkästen.

Willst du ein viereckiges Kästchen machen, so zeichnest du für's Erste auf die Pappe das Liniennetz dazu in der Weise, wie es auf obenstehender Figur 461 angegeben ist. a ist der Boden des Kästchens, b b b b sind die Seitenwände desselben. Zum Schneiden mußt du ein kräftiges Messer mit scharf angeschliffener Spitze haben. Ein Messer auf Wetzstein und Streichriemen gehörig anzuschärfen ist eins der nöthigsten Dinge, welche ein Knabe lernen muß. Die stark gezeichneten Linien schneidest du ganz durch, indem du die Pappe auf ein Schneidebret aus Lindenholz legst. In Ermangelung des letztern kannst du auch das Küchenbret dazu benutzen. Die fein gezeichneten Striche schneidest du dagegen nur halb durch. Es fallen die Gevierte in den Ecken heraus und die Seiten lassen sich jetzt bequem umknicken. Um die Ecken klebst du Papierstreifen, oder, wenn das Kästchen besonders fest und haltbar sein muß, schmale Leinwandstreifen. Auf diese Weise erhältst du ein Kästchen mit senkrecht stehenden Seitenwänden und stumpfen Eckkanten; willst du die letztern scharf haben, so mußt du die zwei gegenüberstehenden Seitenstreifen an jedem Ende noch eine Pappenstärke länger lassen. Soll der Boden ringsum etwas vorstehen, so schneidest du ein viereckiges Stückchen Pappe und klebst es unten auf dem Kästchen fest. Soll das Kästchen nicht senkrechte Wände haben,

sondern schräg oder ausgeschweift oder einwärts gekrümmt aufsteigen, so müssen die Einschnitte an den Ecken danach eingerichtet werden. Fig. 463—466 zeigen einige solche Formen.

Die Deckel zu den Kästchen können auf dreierlei Art gemacht werden. Der einfachste derselben ist der Falzdeckel. Um einen solchen zu fertigen, legst du um das Kästchen zunächst noch einen Pappenstreifen, der um so viel kürzer als die Seitenwände ist, als der Deckel übergreifen soll. Den Deckel machst du ganz in derselben Weise wie das Kästchen, nur daß sein Boden ringsum eine Pappenstärke größer sein muß als der Boden des Kästchens. Bei dem Charnierdeckel brauchst du nur drei Seitenwände am Deckel anzulassen. An der vierten Seite leimst du ein Streifchen Leinwand an und klebst dann die hervorstehende Hälfte der letztern an den Kasten. Der Schiebdeckel ist am schwierigsten zu machen. Du mußt dabei, ehe du die Kastenwände aufrichtest und verbindest, an der innern Seite von dreien derselben je zwei Streifen starker Pappe aufleimen, so daß zwischen ihnen eine Nuth leer bleibt. Letztere muß so weit sein, als der Deckel dick ist. Die vierte Seitenwand wird so weit abgeschnitten, daß sie nur bis an die Nuth reicht. Den Deckel macht man aus starker Pappe, schneidet ihn gerade so groß als den Kastenboden, und nur an einem Ende eine Pappendicke länger.

Sollen runde Schachteln oder Futterale angefertigt werden, so geschieht dies am besten mit Hülfe einer hölzernen runden Walze oder Scheibe, um welche die Pappe herumgebogen werden kann. Man schneidet zunächst einen Streifen, der so breit ist als die Schachtel hoch werden soll, und mißt mit Hülfe der Holzscheibe ab, wie lang man ihn zu machen hat, indem man ihn um letztere herumwickelt. Dann bindet man ihn um dieselbe straff fest und überleimt die Stelle, an welcher die beiden Enden des Streifens zusammenstoßen, mit Papier oder Leinwand. Mit derselben Scheibe zeichnet man auch den Boden auf. Soll letzterer in den Reifen hinein passen, so schneidet man den Boden gerade so groß als das Holzmodell; soll er etwas vorstehen, so macht man ihn etwas größer und leimt ihn an den Ring fest. Zum Boden nimmt man etwas stärkere Pappe. Ist der Boden eine Kleinigkeit zu groß geworden, so streicht man seinen Rand ein wenig, dadurch wird er stärker und hält beim Einleimen um so fester. Will man an der Schachtel einen Falzdeckel anbringen, so legt man in ähnlicher Weise noch einen schmalern Pappenring darum, wie bei den viereckigen Kästchen mit Falzdeckel. Die zusammengeleimten Pappenringe umwickelt man so lange mit Faden, bis sie trocken geworden sind.

Sollen die Kästchen und Schachteln mit Papier überzogen werden, so zeichnet man die Figuren zunächst in derselben Weise auf, wie beim Zuschneiden der Pappe. Die Innenseite überzieht man zuerst. An den Rändern läßt man ein wenig mehr Papier stehen, das dann übergeklappt wird. Soll dieses Ueberklappen an runden Gegenständen geschehen, so macht man in den Ueberschlag Einschnitte, etwa einen Viertelzoll von einander entfernt. Will man dagegen eine Seite überziehen, an welcher das Papier nicht übergeschlagen wer-

den soll, so schneidet man letzteres etwas kürzer, denn beim Bestreichen desselben mit Stärkekleister dehnt es sich stets etwas aus und steht dann über, wenn man es gleich groß mit der Pappe geschnitten hat.

Sobald Pappenstücke beim Ueberziehen nur an einer Seite befeuchtet werden, krümmen sie sich; man muß sie deshalb durch einen aufgelegten Gegenstand so lange beschweren, bis sie getrocknet sind, oder sie gleichzeitig auf beiden Seiten belegen. Das aufgeklebte Ueberzugspapier muß mit dem Streichknochen aufgerieben werden, man reibt aber nie auf dem Papier selbst, sondern legt stets erst ein Blatt gewöhnliches Papier als Decke darauf.

[646.] Zum Kleben von Pappe, Papier u. s. w. benutzt man vorzugsweise Leim und Kleister. Den Kleister kocht man sich leicht aus gewöhnlicher Stärke. Man rührt Etwas davon in einem Gefäß mit kaltem Wasser an, bis keine Knoten mehr vorhanden sind, und läßt es wo möglich eine Stunde stehen. Den dicken Brei übergießt man dann mit lauem Wasser, bis er so dünn ist wie Sahne, und gießt nachher kochendes Wasser in einem dünnen Strahle dazu, wobei man fortwährend umrührt. Sobald die Masse dickglasig wird, was plötzlich geschieht, hört man mit Zugießen auf. Thut man, während die Stärke noch warm ist, etwas Alaun und Leim (am besten Fischleim) hinzu, so wird sie noch besser und haltbarer. Da die Stärke besonders bei warmem Wetter leicht sauer wird, so kocht man nicht mehr, als man zu verbrauchen gedenkt.

[647.] Der Leim ist vom Leimsieder aus Lederabfällen, Sehnen, Hufen, Ohren u. dgl. mit Wasser gekocht, die steife Gallerte dann auf ausgespannten Netzen getrocknet. Je härter, spröder und zerbrechlicher der Leim ist, je heller und durchsichtiger dabei, desto besser ist er. Will man Leim zum Gebrauch kochen, so zerbricht man die Stücke, legt sie in das Gefäß und schüttet so viel Wasser darüber, daß sie bedeckt sind. Einige Stunden lang muß man sie weichen und aufquellen lassen. Ueber schwachem Kohlenfeuer bringt man nun den Leim unter beständigem Umrühren zum langsamen Kochen, läßt dieses aber nur ein paar Sekunden anhalten, weil bei längerem Kochen und stärkerem Erhitzen der Leim viel von seiner Bindekraft verliert. Um Holz zu leimen, kocht man ihn am dicksten, zu Pappe und Papier braucht er nur schwächer zu sein. Will man gekochten Leim länger aufbewahren, so setzt man ein paar Messerspitzen pulverisirten Alaun zu und wählt einen trocknen, kühlen Ort zum Hinstellen. Sobald man ihn benutzen will, erwärmt man ihn, ohne ihn zum Sieden zu bringen. Arbeitet man länger mit Leim, so setzt man das kleine Leimnäpfchen in eine Tasse mit warmem Wasser auf eine Unterlage von ein paar Holzspänchen über das Nachtlicht zum Warmhalten. Um besonders harte oder auch weichbröckelige Gegenstände, z. B. Glas, Stein, Porzellan, Metall, Gyps, Papiermasse u. dgl., zu leimen, bereitet man sogenannten flüssigen oder Essig-Leim. Man weicht dabei die Leimstücke nicht in Wasser, sondern in starkem Weinessig ein und kocht ihn dann. Solcher Essigleim bleibt bei mäßig warmer Temperatur flüssig und kann auch kalt angewendet werden.

Zum Anleimen von Pappendeckeln und Leder eignet er sich nicht, wol aber gut für solches Holzwerk, das bereits einmal mit gewöhnlichem Leim befestigt war und sich lostrennte.

Eine hübsche Leimsorte ist auch die Hausenblase oder der Fischleim, der käuflich zu haben ist. Man schneidet die Hausenblase in kleine Stücke und überschüttet sie in einer Flasche mit weiter Mündung mit gutem Branntwein. Nachdem der Leim einen Tag lang geweicht ist, nimmt man den Stöpsel der Flasche ab, setzt letztere in ein Gefäß mit kaltem Wasser und erhitzt dies allmälig bei gelindem Feuer bis zum Sieden. Schließlich seihet man die erhaltene Flüssigkeit durch lockere Leinwand. Zum Aufbewahren wird der Fischleim an einen kühlen, trocknen Ort gestellt und vor dem Gebrauche etwas erwärmt.

Zum Ankleben kleiner Papiersachen kann man sich des arabischen Gummi's bedienen, das gar keiner weiteren Zubereitung bedarf. Es wird mit etwa doppelt so viel kaltem Wasser übergossen und löst sich in der Sonne oder bei mäßiger Ofenwärme, ja etwas langsamer schon bei gewöhnlicher Luftwärme auf. Trocknet es ein, so schüttet man wieder etwas Wasser zu.

Holzarbeiten.

[648.] Arbeiten in Holz sind schwieriger auszuführen als solche in Pappe; am angenehmsten dazu ist es, wenn man eine kleine Hobelbank besitzt, da sich in einer solchen mit Bankschraube und Bankeisen die Holzstücke bequem festhalten lassen. Wer eine solche Hobelbank aber nicht haben kann (sie ist wegen ihres festen, massenhaften Baues ziemlich theuer), behilft sich mit irgend einer andern derben Bank, so gut als es gehen will. Beim Holzarbeiten ist's wie bei vielen andern Beschäftigungen: nicht die Menge und Kostbarkeit der Werkzeuge und Vorrichtungen, sondern die Geschicklichkeit der Hand, die vernünftige Ueberlegung und das geübte Auge thun das Meiste. Jeder Holzstall mit einem derben Hackestock läßt sich zu einer Werkstelle von einem anstelligen Knaben verwenden. Der Tischler hat freilich an Handwerkszeug zur Bearbeitung des Holzes eine große Auswahl. Zum Schneiden des Holzes dienen ihm verschiedene Handsägen mit breiteren oder schmaleren Blättern, breite Blattsägen ohne Gestell, nur mit einem Handgriff als sogenannter Fuchsschwanz und lang zugespitzte Sägen als Stichsägen. Mit letzteren kann man aus der Mitte des Bretes Stücke herausschneiden, nachdem man mit dem Bohrer eine hinreichend große Oeffnung hergestellt hat. Ebenso vielfach sind auch die Hobelarten zum Glätten und Formen des Holzes. Der Schrapphobel mit etwas abgerundet geschliffenem Eisen nimmt grobe Späne hinweg, Glatthobel und Schlichthobel trennen nur zarte Späne los und glätten die Breter. Mit dem Nuthhobel, der ein schmales Eisen hat, läßt sich eine schmale, tiefe Rinne (eine Nuth) ins Holz einreißen; mit den Gesimshobeln kann man Gesimse von verschiedener Form herstellen und mit dem Zahnhobel glattes Holz wieder rauh machen, damit es sich besser leimen läßt. Außer den gewöhnlichen Handbohrern, von denen man Schraubenbohrer, Löffelbohrer und Schaufelbohrer in verschie-

denen Stärken besitzt, leistet der Centrumbohrer mit seinen zahlreichen Einsatzstücken gute Dienste. Er wird mit einem Ende gegen die Brust gestemmt und sein beweglicher Theil mit der Hand umgedreht. Winkelmaß und Lineal dienen zum Aufreißen der Linien, letzteres geschieht entweder mit einem starken Bleistift oder mit einem Spitzbohrer. Beim Schneiden mit der Säge kommt es weniger darauf an, daß stark aufgedrückt wird, als vielmehr darauf, daß man das Sägeblatt gleichmäßig in der vorgezeichneten Richtung hin und her zieht. Der angehende Holzkünstler hat die Finger der linken Hand dabei wohl aus dem Spiel zu lassen, so daß sie ja nicht mit dem Sägeblatt in Berührung kommen können, denn Sägewunden sind sehr schmerzhaft und heilen schwer. Soll ein Loch in ein dünnes, kurzes Stück Holz gebohrt werden, so bohrt man stets das Loch früher, ehe man das Holz von dem größern Stück, an dem es sich noch befindet, losschneidet. Man verhütet dadurch das Springen desselben. Beil und Messer dienen ebenfalls zur Bearbeitung des Holzes. Bei der Führung des erstern ist vorzüglich Vorsicht von Nöthen. Man darf die linke Hand dabei niemals so halten, daß sie durch einen Fehlhieb verletzt werden könnte, denn ein Finger wird ebenso leicht abgehauen als ein Holzstück und läßt sich weder anleimen noch anzapfen. Beim Schneiden mit dem Messer führt man den Schnitt stets von der linken Hand und dem Körper abwärts; dadurch entgeht man der Gefahr, sich zu verletzen. Raspeln und Feilen, mit denen man vorzüglich Rundungen hervorbringt, sind weniger gefährlich. Vorsicht erfordert dagegen ebenfalls die Anwendung des Meisels (Stemmeisens), das beim Anfertigen der Zapfen nicht gut entbehrt werden kann. Daß man beim Schlagen mit dem Hammer nur auf den Eisennagel klopfen muß und nicht auf den Fingernagel, weiß jeder Knabe von selbst.

Je nach den Gegenständen, die angefertigt werden sollen, wählt man das Holz, wenn man überhaupt eine Auswahl hat. Die gewöhnlichen Breter und Latten sind vorzugsweise Kiefern-, Fichten- oder Tannenholz; zu vielen Dingen sind sie schon ausreichend. Sollen dagegen Sachen gemacht werden, die dünn und doch sehr haltbar sein müssen, so nimmt man Weißbuchenholz oder ein ähnliches zähes und hartes Holz, das sich freilich auch schwerer bearbeitet als Nadelholz.

Willst du etwa eine kleine Leiter machen, so legst du die Latten zu den Seitenstangen aufeinander, mißt die Weite der Löcher von einander ab, zeichnest sie auf, ziehst der Länge nach in der Mitte auf den Latten einen Strich, damit die Löcher hübsch in die Mitte kommen, und bohrst dann mit dem Centrumbohrer wo möglich durch beide Latten mit einem Male. Die Sprossen schneidest du auch genau von gleicher Länge und Dicke und fügst sie dann ein. Etwas schwieriger ist schon das Einfügen von Bretenden durch Zapfen, wenn etwa ein Kasten fabrizirt werden soll. Man mißt die Bretstärke ab und zieht am Ende des einen Bretes eine Linie von derselben Weite. Mit der Säge schneidet man sie ein wenig ein, zeichnet die Zapfen darauf und schneidet sie mit der Säge ein. Die Zwischenstücken werden mit dem Stemmeisen und Hammer

herausgeschlagen. Dann werden die Zwischenräume auf dem Kopf des andern Bretes aufgerissen und dort die Zapfen in passender Weise von gleicher Länge in derselben Art gefertigt. Statt eiserner Nägel und Drahtstifte lassen sich zu vielen Dingen auch Holznägel verwenden. Man bohrt zunächst durch beide Holzstücken, die verbunden werden sollen, ein Loch vor und treibt dann den Holzpflock mit dem Hammer hinein. Will man Holzstücke zusammenleimen, so wärmt man beide Theile vorher und trägt dann den dickgekochten Leim auf. Durch Schraubenzwingen, oder in Ermangelung dieser durch Beschweren mit Gewichten, Umwickeln mit Bindfaden u. dgl. muß man die geleimten Stücke fest an einander halten, bis der Leim trocken geworden ist. Ein sehr haltbarer Leim wird aus einer Mischung von Staubkalk (gebrannter Kalk durch aufgetröpfeltes Wasser in Pulver verwandelt) mit Quark (Matz) hergestellt.

Sollen die gefertigten Kunstsachen einen Anstrich erhalten, so richtet es sich ganz danach, ob dieselben im Freien ausdauern sollen, oder stets im trocknen Zimmer bleiben. Bei Dingen, die nicht der Nässe ausgesetzt werden, kann man die Farbe mit Wasser und etwas Leim anreiben. Ohne Leim, nur mit Wasser, wischt sie sich ab. Zum Anstrich von Gegenständen, die dem Wetter und der Nässe ausgesetzt sind, mischt man dagegen die Farbe mit etwas Quark oder nimmt am besten Oelfarbe, die heutzutage beim Kaufmann gleich fertig zu haben ist. Man hat sie höchstens mit Terpentinöl oder Firniß etwas zu verdünnen.

Sowie man in weichem Lindenholz hübsche Sachen mit dem Messer ausschnitzeln kann, so ist für kleine Anfänger auch dicke Baumrinde, Weiden- und Pappelnholz leicht zu bearbeiten und können dieselben schon mit Hülfe eines einfachen Messers in ein Schiffchen oder Häuschen verwandelt werden.

Formen und Modelliren.

[649.] Von Steinen lassen sich Gyps (Marienglas), Speckstein und Alabaster gut zu zierlichen Sachen schnitzeln. Kreide läßt sich zwar sehr leicht bearbeiten, bröckelt aber eben so leicht ab und ist sehr spröde. Die bequemste Weise, Figuren zu formen, bieten Wachs und Thon. Dem ersteren setzt man, wenn es geschmolzen ist, etwas Baumöl zu; es wird dadurch geschmeidiger und läßt sich eben so leicht zu Menschen- und Thiergestalten im Kleinen ausarbeiten, wie es sich zur Reliefkarte eines Landes benutzen läßt. Holzstäbchen oder Knochenstückchen, die man etwas befeuchtet, vertreten die Stelle der Meisel. Will man in Thon modelliren, so setzt man demselben ebenfalls etwas Oel zu, schneidet ihn mit dem Messer oder einem Drahte mehrere Male nach verschiedenen Richtungen hin in dünnen Blättern durch, um alle Steinchen und sonstige harte Theile entfernen zu können, und bearbeitet ihn ebenfalls mit Hölzchen. Er darf weder zu naß noch zu trocken sein; will man ihn aufbewahren, um nach einiger Zeit mit der Arbeit fortfahren zu können, so schlägt man ein angefeuchtetes Tuch darüber und legt ihn in den Keller.

[650.] Zum Bereiten von Formen, die zum Guß dienen sollen, bedient man sich am liebsten des Gypspulvers. Es wird ein kleines Kästchen aus vier Bretstücken oder Pappe gebildet, die man zusammenbindet und auf eine glatte Unterlage stellt. Auf die Mitte des Bodens legt man den abzuformenden Gegenstand, etwa eine Münze. Das Gypspulver wird mit Wasser angerührt, so daß es Sahnendicke hat, und dann in das Kästchen gegossen. Es erstarrt nach einiger Zeit, und sobald es völlig trocken ist, nimmt man den Rahmen und die Münze weg. Letztere hat im Gyps alle Feinheiten abgedrückt, die sie besitzt, nur daß Alles vertieft ist, was dort erhaben war. Man bestreicht die trockene Gypsform ein paar Mal mit einer starken Seifenlösung, und kann dann in der vertieften Form einen Gypsabguß machen, der dem Modell wieder gleicht. Sollen beide Seiten eines Dinges zusammen abgeformt werden, um letzteres etwa in Blei nachzugießen, so legt man das Modell, z. B. den aus Wachs gearbeiteten Soldaten, wiederum in die Form, nachdem dieselbe mit Seifenwasser getränkt worden war und dies eingetrocknet ist, bindet den Holz- oder Pappenrand so, daß der Soldat in der Mitte liegt, und macht den Gypsaufguß auch auf die andere Seite. Ist die zweite Hälfte gleichfalls getrocknet, so nimmt man sie ab, schneidet in beide Hälften eine kleine Rinne, um das im eisernen Löffel geschmolzene Blei eingießen zu können, bindet beide Hälften zusammen, daß sie sich nicht verrücken und fest schließen, und gießt dann vorsichtig das Blei ein. Man darf nicht etwa die Gypsform mit der Hand halten wollen, denn gar zu leicht könnte geschmolzenes Blei überlaufen und eine schlimme Verbrennung zur Folge haben. Um das Verrücken beider Formenhälften zu verhüten, schneidet man auch wol in den Rand der erstgefertigten Formhälfte Kerben, zu denen sich dann beim Gießen der zweiten Hälfte die genau eingreifenden Zähne bilden.

Wer in Papiermasse formen will, kann die Form auch statt aus Gyps aus geschmolzenem Schwefel machen, er muß aber vorsichtig dabei verfahren, da bekanntlich der Schwefel leicht Feuer fängt und dann zugleich erstickende Dämpfe erzeugt. Für Knaben ist deshalb der Gyps stets vorzuziehen.

Puppentheater.

[651.] Hast du dir in Papp- und Holzarbeiten, im Formen und Malen etwas Geschicklichkeit erworben, so wird es dir leicht werden, eine zahlreiche Menge Dinge herzustellen, die wiederum zum Vergnügen dienen. Unter diesen ist bei vielen Knaben ein Puppentheater eins der ersten, was sie sich einrichten. Wer es sich noch nicht zutraut, allein eine Theaterdekoration anzufertigen, der kann dergleichen beim Bilderhändler mit Farben- und Golddruck zu kaufen bekommen und braucht die einzelnen Stücke, Coulissen und Hintergrund, nur auf Pappe zu ziehen und aufzustellen. Ebenso sind auch die Figuren der bekanntesten Schauspiele auf Bilderbogen käuflich zu haben. Man zieht sie auf steifes Papier oder Kartenspan und schneidet sie mit Schere und Messer aus. Entweder leimt man unten an den Fuß der Figuren ein Holzklötzchen, an welchem zugleich ein Draht befestigt ist, der zum Anfassen dient, oder man leimt den etwas flach



Fig. 469. Paccinello.

geklopften Draht mit Papier hinten an die Figuren und hängt die letztern damit an wagrechten Querdrähten auf, die an der Decke des Theaters hin gehen.

Noch spaßhafter ist es, wenn man solche Figuren erhalten kann, wie sie in den sogenannten Kaspertheatern (Marionetten- oder Puppentheatern) gebräuchlich sind. Die Hand des Dirigenten wird in die Kleider der handelnden Puppe gesteckt, der Zeigefinger kommt in den hohlen Kopf, Daumen und Mittelfinger in die Arme und die übrigen Finger in die Beine. Dergleichen Puppentheater waren schon bei den alten Griechen gebräuchlich, wie man sie als Volksbelustigung auch bei den Chinesen und andern asiatischen Völkern findet. Bei den Chinesen steht der Puppenspieler gewöhnlich auf einer kleinen Estrade und ist bis zu den Schultern mit einem Gewande oder Tuche bedeckt, das bis zu den Knöcheln glatt herabhängt. Auf seinen Schultern liegt eine Büchse, die sich über seinem Kopfe zu einem kleinen Theater erhebt. In letzterem läßt er die Puppen spielen, in denen seine Hände verborgen sind. Hat er seine Vorstellung beendigt, so rollt er seinen Ueberwurf zusammen und steckt ihn sammt den Puppen in die Büchse. Bei größern derartigen Theatern ist der Dirigent neben oder unterhalb der Schaubühne und läßt seine Püppchen mit Hülfe von Drähten tanzen.

Willst du in deinem Theater Wasser anbringen, das Wellen schlägt, dazu Schiffe, welche darauf schaukeln, so malst du Wasserwellen auf mehrere Papierstreifen, klebst diese auf Holzleisten von der Länge des Theaters und hängst sie an Zwirnsfäden hinter einander auf. Stößest du dann an dieselben, so schaukeln sie lange hin und her, und es sieht aus, als woge das Meer im Sturmwind. Wie Blitz und Donner und herabstürzende Wasser anzubringen sind, habe ich dir schon früher mitgetheilt.

In manchen Stuben trifft man auch gelegentlich ein Spielwerk, welches von dem Pendel der Wanduhr in Bewegung gesetzt wird. Ein Paar Holzsäger sind aus starkem Papier ausgeschnitten und in der Hüfte mittelst eines Zwirnfadens mit einem beweglichen Gelenke versehen. Ein paar Stecknadeln halten die untere Körperhälfte an der Wand fest; die obere ist durch Zwirnfaden mit dem Uhrpendel verbunden und muß demselben folgen, wenn es nach der entgegengesetzten Seite schwingt. Die Figuren dürfen aber dabei nicht schwer sein und müssen sich leicht bewegen, wenn nicht die Uhr stehen bleiben soll.





Belustigungen aus der Rechenkunst und Formenlehre.

[652.] Schreibe Tausend und Hundert ohne Nullen!

M. D.

[653.] Schreibe 100 mit vier gleichen gleichen Zahlen!

$99\frac{9}{9}$.

Ebenso 1000 mit fünf gleichen Zahlen!

$999\frac{9}{9}$.

[654.]

Zwei Väter und zwei Söhne
Schossen drei Hasen schöne,
Und doch trug einen ganzen
Ein Jeder in seinem Ranzen.

[655.]

Zwei Väter und zwei Söhne jagten
Einst an dem See auf Federwild,
Mit sicherm Schuß zu Falle brachten
Drei Enten sie. Da sie gewillt,

Die Beute selbst nach Haus zu tragen,
Nahm Jeder eine Ent' beim Kragen.
Wie dieses aber möglich war,
Das, Freundchen, mache mir jetzt klar!

Antwort: Es waren Großvater, Vater und Enkel.

[656.] Wenn man $1/_7$ von einem Ganzen wegnimmt, so bleibt ein Achtel übrig; wie ist dies möglich?

Antwort: Bei dem Worte Wachtel, wenn man den ersten der 7 Buchstaben W wegnimmt, bleibt Achtel übrig.

[657.]
Wer rechnet dies Exempel aus:
„Fünf Sperlinge saßen auf einem Haus,
Da schoß ich einen, daß die Federn stoben —
Wie viel der Spatzen blieben noch oben?"

Antwort: Keiner.

[658.] Wie kann man machen, daß 5 von 7 aufgeht?

Man schreibt 7 an das Thürgewände, 5 an die Thür und macht letztere auf, so geht 5 von 7 auf.

[659.]
Daß Fritz ein Rechenmeister sei,
Beweiset er uns ohne Scheu,
„Denn", sagt er, „ich hab' es geschrieben,
Von 12 die Hälfte die ist Sieben!"

Er schrieb XII mit lateinischen Ziffern auf die Tafel und machte einen wagerechten Strich mitten hindurch: $\frac{\text{VII}}{\text{AII}}$, so erhielt er zweimal VII.

Auf dieselbe Weise läßt sich beweisen, daß $2 \times 8 = 13$ und daß $4 + 6 = 9$ ist.

[660.] Du bist der Meinung, daß du 10 Finger hast, du irrst dich, es sind 11! Du bist ein Glückskind, eine gute Fee hat dir einen Finger mehr beschert, als andern Leuten. An deiner linken Hand sind 5, nicht wahr? — Der Daumen der rechten Hand ist nun der sechste. So zähle doch selbst weiter die Finger der linken Hand dazu: 7, 8, 9, 10, 11. Nicht wahr, 's ist richtig!

[661.] „Es geht Vieles in der Welt, man muß es nur geschickt anfangen!" meinte jener Bauer, der einen großen Ast vom Baume sägen wollte und keine Leiter hatte. Er setzte sich auf den Ast und schnitt ihn dicht am Stamme ab. So machte ein Reisender es auch dem Wirth begreiflich, daß 11 Personen bequem in 10 Betten unterzubringen seien, so daß in jedem Bette nur eine einzige Person schliefe, es käme nur darauf an, daß es geschickt gemacht würde. Er

malte mit Kreide 10 Nullen auf den Tisch. „Dies," sprach er, „sind die Betten! Nun lege ich zunächst in's erste Bett 2 Leute, in jedes andre e i n e Person und zähle sie. Im neunten Bette liegt der zehnte Gast. Jetzt hole ich den Einen aus dem ersten Bette und zähle weiter: „Elf!" Er kommt in's zehnte Bett! In jedem Bette ist nur E i n e r!"

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

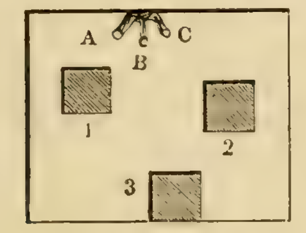
X | | | | | | | | | |

[662.] Es stehen hier s i e b e n Striche, schreibe noch f ü n f Striche dazu, so daß es n e u n sind!

| | | | | | |

N E U N

[663.] In einem Garten sind drei Quellen mit verschieden beschaffenem Wasser A, B und C; sie sollen nach den drei vorhandenen Teichen durch Kanäle so geleitet werden, daß das Wasser der Quelle A kommt nach dem Teiche 2, von B nach 3 und von C nach 1. Die Gräben dürfen sich natürlich nicht kreuzen, da sich sonst das Wasser vermischt. Wie ist es zu bewerkstelligen? Es kann auf zweierlei Weise geschehen,



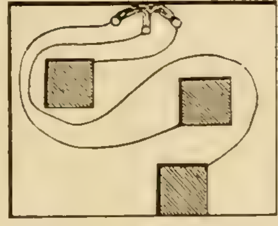
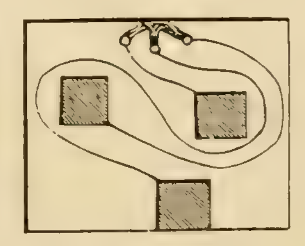
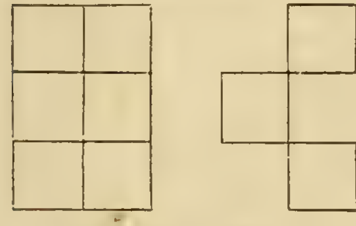
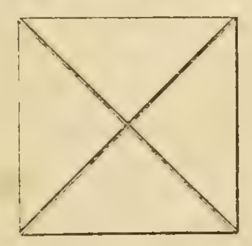
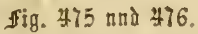
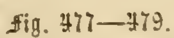



Fig. 472—474.

[664.] Von den sechs hier gezeichneten gleichgroßen Quadraten sollen fünf Striche weggelöscht werden und nur drei Quadrate dann noch übrig bleiben; wie ist es zu machen? Die Lösung der Aufgabe ersieht man aus Fig. 476.

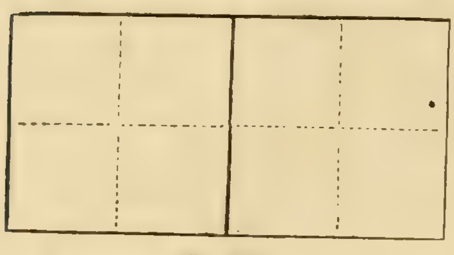


Fig. 475 und 476.


Fig. 477—479.

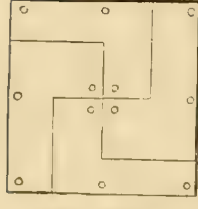
[665.] Wie kann man aus einem Quadrate zwei gleichgroße Quadrate machen?

A n t w o r t: Man faltet ein Stück Papier, welches die Größe des gegebenen Quadrats hat, in der Richtung der Diagonalen, d. h. je von einem Winkel nach dem gegenüberliegenden zweimal zusammen und schneidet die erhaltenen

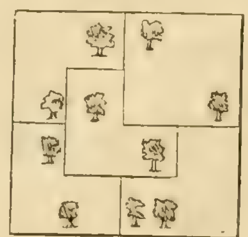
vier gleichgroßen Dreiecke auseinander. Letztere geben zu zwei ein kleines Geviert, welches die Hälfte des großen beträgt.


Fig. 480.

[666.] Zerlege ein viereckiges Papier, das zweimal so lang ist als breit, durch drei Schnitte in acht gleichgroße Quadrate! — Man stellt aus demselben erst durch einen Schnitt zwei gleiche Gevierte dar, legt dann beide Stücke auf einander und schneidet sie gemeinschaftlich durch zwei Kreuzschnitte auseinander.

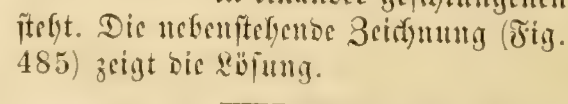

Fig. 481.

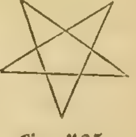
[667.] Ein Garten soll unter vier Erben vertheilt werden, so daß die Stücke gleiche Gestalt haben. Ringsum stehen 8 Weinstöcke und in der Mitte 4 Obstbäume, wie die Punkte der nebenstehenden Figur. Wie ist die Theilung auszuführen, ohne die Gewächse zu verpflanzen?



Fig. 482 und 483.

[668.] Ein Vater und vier Söhne sollen sich in ein viereckiges Stück Garten in der Weise theilen, daß der Vater ein Viertel des Ganzen bekommt, jeder Sohn aber ein gleichgeformtes Stück.

[669.] Durch fünf Linien soll eine Figur hergestellt werden, die aus drei in einander geschlungenen Dreiecken besteht. Die nebenstehende Zeichnung (Fig. 485) zeigt die Lösung.




Fig. 485.

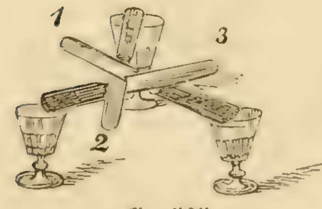
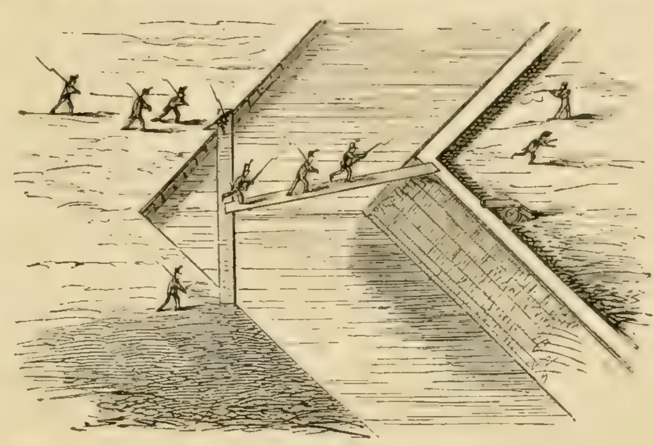


Fig. 484.

[670.] Aus drei Messern stelle eine Brücke dar, welche drei Weingläser unter einander verbindet. Die Art und Weise, wie dieselben mit den Klingen unter einander gesteckt werden, ist am besten aus Fig. 484 zu ersehen.

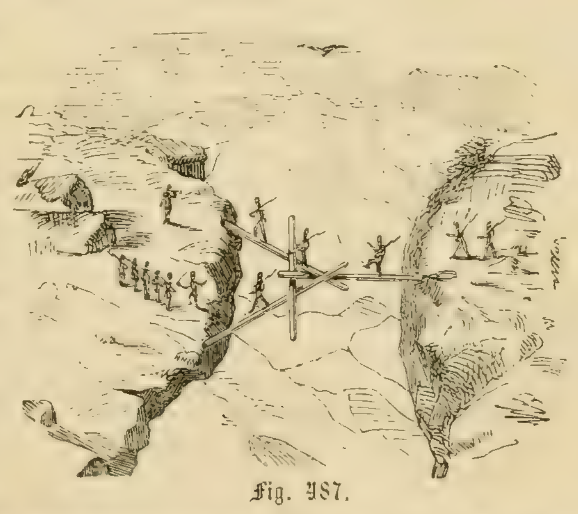
[671.] Aus drei thönernen Tabakspfeifen soll ein Dreifuß hergestellt werden, auf welchem die Tabaksbüchse stehen kann. Man legt den Stiel jeder Pfeife mit ihrem Ende auf den umgestülpten Kopf der andern. Der dadurch entstehende Dreifuß ist stark genug, eine nicht zu schwere Tabaksbüchse zu tragen. Die Last ruht hierbei vorzugsweise auf den Köpfen, nicht auf den Rohren; da erstere aber auf der Mündung stehen und Halbkugeln oder Gewölbe darstellen, so halten sie einen ziemlichen Druck aus.

[672.] Eine Anzahl Soldaten wollen bei nächtlicher Weile ein feindliches Festungswerk überfallen, das rings im Viereck von einem Wassergraben umgeben ist. Sie haben nur zwei Bohlen von je 14 Fuß Länge auftreiben können, der Wassergraben ist dagegen $14\frac{1}{8}$ Fuß breit. Wie kommen sie hinüber, trotzdem daß sie weder Stricke noch sonstige Mittel haben, beide Bohlen zusammen zu binden?


Fig. 486.

Antwort: Sie legen die eine Bohle über den Winkel des Grabens und von dieser aus die zweite nach der Ecke des Festungswerkes. Führe dies auf dem Tische mit Büchern und Holzstückchen aus.

[673.] Eine Anzahl Krieger sind so vom Feinde umzingelt, daß ihnen nur die Flucht über eine tiefe Schlucht als einziges Rettungsmittel übrig bleibt. Sie besitzen jedoch nur vier Holzplanken, jede einige Fuß kürzer als die Breite der Schlucht; außerdem fehlt jegliches Mittel, dieselben zu verbinden. Wie können sie sich helfen?


Fig. 487.

Antwort: Stelle auf dem Tische durch zwei dicke Bücher, welche 5 Zoll von einander entfernt sind, die beiden Seiten der Schlucht dar und verschlinge dann 4 gleichlange Holzspänchen (jedes 4 Zoll lang) in der Weise mit einander, wie es Figur 487 zeigt.

[674.] Aus drei Stücken Papier von der Gestalt wie Fig. 1, eins wie Fig. 2 und eins wie Fig. 3, soll ein Kreuz zusammengesetzt werden, wie ist dies möglich?

Antwort: Thue es in der Weise, wie es die nebenstehende Figur 488 zeigt.

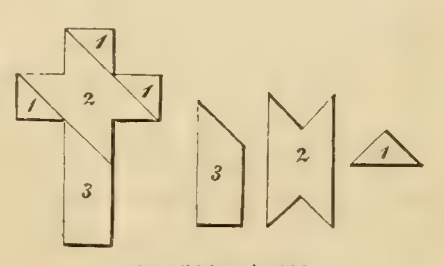


Fig. 488 und 489.

[675.] Wie setzt man drei Stücke Papier von untenstehender Gestalt Fig. 1 und je einem von der Form, wie Fig. 2 und 3, zu einem Kreuze zusammen?

Antwort: Thue es wie in nachstehender Figur 491.

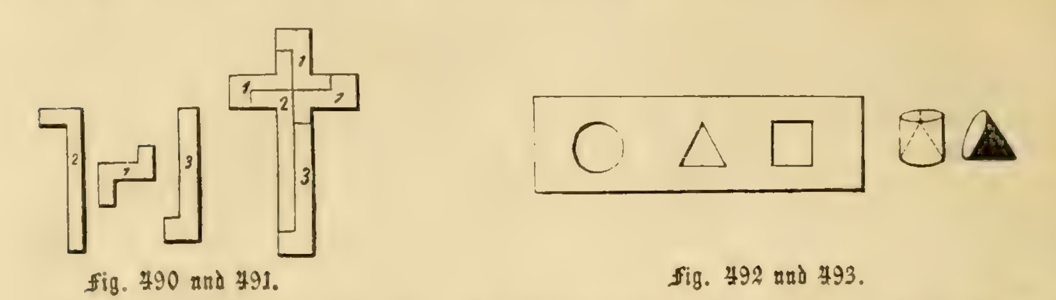


Fig. 490 und 491. Fig. 492 und 493.

[676.] In einem Kartenblatt sind drei Ausschnitte gemacht, von denen der eine einen Kreis, der zweite ein Viereck, der dritte ein Dreieck darstellt. Du sollst nun aus einer Kartoffel, aus Thon oder dergl. einen Körper schneiden, der genau in alle drei Löcher paßt.

Antwort: Schneide zunächst eine Walze, deren Grundfläche so groß ist wie der Kreis, und deren Höhe so groß ist wie das Viereck. Die oberste Endfläche theile durch eine Mittellinie in zwei gleiche Theile und schneide von hier aus nach dem Rande der Grundfläche links und rechts herab. Der erhaltene Körper wird, je nachdem du ihn hältst, alle drei Oeffnungen füllen.

[677.] Ein Tischler soll ein Loch in einem Fußboden ausbessern, das 12 Zoll lang und 12 Zoll breit ist, das also ein Geviert wie Fig. 495 darstellt. Er bekommt dazu ein Stück Bret von 16 Zoll Länge und 9 Zoll Breite. Er berechnet, daß das Bret eben so viel Quadratzoll (144) enthält, wie das Loch; es fragt sich aber, wie ist es am besten zu zerlegen, so daß möglichst wenig einzelne Stücke entstehen?

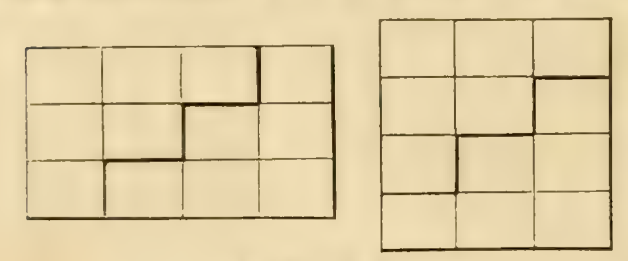


Fig. 494 und 495.

Antwort: Er theilt die lange Seite des Bretes in 4 gleiche Theile, die schmale in 3 und zeichnet durch Verbindungslinien 12 Vierecke darauf. Dann schneidet er es in der Weise auseinander, wie der starke Strich bei Fig. 494 angiebt, und setzt es wieder so zusammen, wie bei Fig. 495.

[678.] Ein Kunsttischler hat ein ausgezeichnetes Stück Fournier einer seltenen Holzart, von kreisrunder Gestalt. Er will damit zwei ovale Tischblätter überziehen, so daß nur in das Mittelfeld ein handgroßes Stück anderes Holz nöthig wird. Wie hat er das Kreisstück einzutheilen?

Antwort: Er zeichnet zunächst auf das Kreisstück zwei Durchmesser, die sich rechtwinklig kreuzen. Dann schlägt er einen zweiten Kreis, dessen Durchmesser halb so groß ist, wie derjenige des ersten; nach den erhaltenen Strichen schneidet er das Fournier auseinander und erhält daraus die Fourniere zu den beiden ovalen Tischplatten, wie in nebenstehender Figur angedeutet.

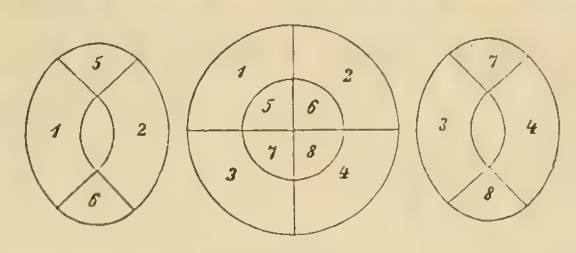


Fig. 496—498.

[679.] Zwei Diebe haben sich in das Zimmer eines Juweliers eingeschlichen und finden auf dem Tische 5 Edelsteine liegen. Um den Zuhörern den Hergang deutlich zu machen, nimmst du in jede Hand je ein Geldstück; diese stellen die Diebe vor; ferner legst du 5 gleiche Geldstücke auf den Tisch. Die Diebe theilen sich so in die Juwelen, daß Jeder stets einen Edelstein auf einmal wegnimmt. (Hierbei fängst du mit der rechten Hand zuerst an, hast deshalb in dieser 4 Geldstücke, in der linken dagegen nur 3.) Ehe sie sich entfernt haben, hören sie den Besitzer kommen und weil sie es für möglich halten, daß er noch andre Kostbarkeiten hier niederlegt, wenn er Alles in Ordnung findet, bringen sie die gestohlenen Steine wieder in derselben Ordnung auf den Tisch, wie sie lagen, und verstecken sich. (Hierbei legst du mit der linken Hand zuerst ein Geldstück auf den Tisch, dann mit der rechten und so abwechselnd, bis 5 Stücke daliegen; du wirst jetzt in der rechten Hand noch 2 Geldstücke haben, in der andern aber nichts.) Der Juwelier verläßt das Zimmer wieder, ohne Etwas bemerkt zu haben; er hat weder Etwas hinzugelegt noch weggenommen. Die Diebe theilen sich wie im Anfange (du nimmst wieder mit der rechten Hand zuerst ein Geldstück weg); beide gehen vergnügt nach Hause, allein der eine Dieb (auf die rechte Hand zeigend) ist ein so geschickter, schlauer Bursche, daß er unterweges seinen Kameraden bestiehlt. Als sie nach Hause kommen, hat der Rechte 5 Edelsteine und der Linke 2. (Du öffnest die Hände und die Geldstücke werden sich in der angegebenen Weise vorfinden.)

[680.] Hat dein Freund Geldstücke in beiden Händen verborgen, in der einen eine gerade Zahl, in der andern eine ungerade, so kannst du auf folgende Art ermitteln, welche Hand die erstere und welche die andere Zahl enthält. Du giebst deinem Freunde auf, die Zahl der Geldstücke in der rechten Hand zu verdoppeln, dann die in der linken dazu zu zählen. Laß dir dann entweder die Summe nennen oder wenigstens angeben, ob dieselbe eine gerade oder eine ungerade Zahl ist. Findet Letzteres statt, so war in der rechten Hand eine gerade Zahl. Ist dagegen die Summe gerade, so hielt die rechte Hand eine ungerade Zahl und die linke eine gerade.

[681.] Ein reicher Herr übergiebt einem Juwelier eine Anzahl Edelsteine, um damit ein Kreuz zu besetzen, das er anfertigen soll. Er zählt sie ihm in der Weise vor, daß sowol dem Mittel nach als auch von den Seitenarmen aus nach obenhin stets 9 vorhanden sind. Der Juwelier überlegt, auf welche Weise er sich die Ungeschicktheit seines Kunden zu Nutze machen und einige Steine auf die Seite bringen könne. Er findet, daß dies auf mehrere Weisen möglich ist, so daß er von den 25 übergebenen Steinen sowol 2, als auch 4, 6, endlich sogar 11 unterschlagen könne. Wie müßte er nach jeder Weise die Steine vertheilen?

	1
8 + 8	
	8

2	3	4	8
7 + 7	6 + 6	5 + 5	1 + 1
7	6	5	1

[682.] In einem Kloster wohnen 24 Nonnen. Die Aebtissin hat sie in der Weise vertheilt, daß sie beim Durchzählen in jedem der 4 Flügel des Gebäudes 9 Nonnen findet. Eines Abends beabsichtigen 4 derselben einen Spaziergang im Mondschein zu unternehmen, ohne daß die Aebtissin es merken soll, und ihre Freundinnen vertheilen sich deshalb so, daß trotz der 4 fehlenden doch auf jedem Flügel 9 gezählt werden. Die Spaziergänger kehren zurück und bringen 4 Freundinnen mit, die sich mit einlogiren, und da dieselben ebenfalls so untergebracht worden sind, daß jede Seite des Gebäudes 9 enthält, so holen sich 4 andre Nonnen auch noch weitere 4 Freundinnen dazu. Wie mußten jedesmal die Nonnen sich vertheilen?

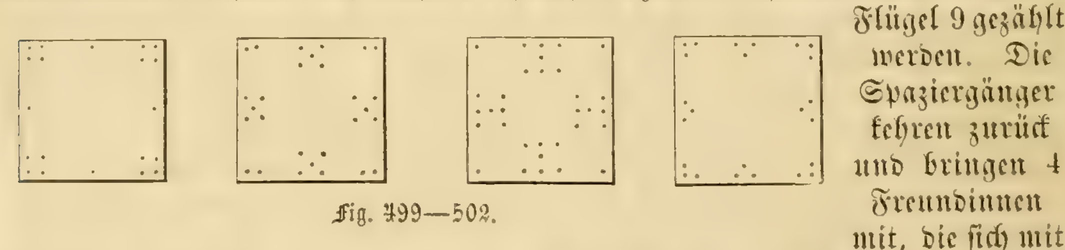


Fig. 499—502.

[683.] Im dreißigjährigen Kriege besetzt ein Hauptmann mit seinen Landsknechten ein Dorf. Er nimmt sein Quartier im Mittelzimmer des Schlößchens und vertheilt eine Anzahl Soldaten so rings in die 8 Zimmer des Gebäudes, daß er stets 7 an jeder Seite zählt. Größere Zahlen zu zählen und zu merken ist ihm beschwerlich. Da die andern Krieger im Dorfe elendes Quartier haben, so nehmen die im Schlößchen heimlich noch 4 von ihnen zu sich und vertheilen sich so, daß auch nur 7 an jeder Seite sind. Nach einigen Tagen desertiren jene

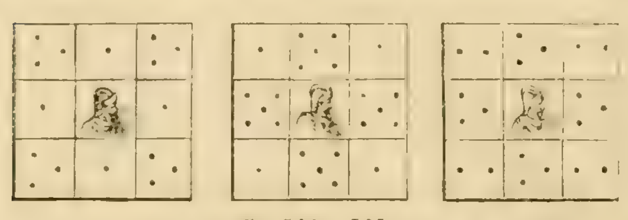


Fig. 503—505.

4 und noch 4 der anfänglichen Besatzung dazu. Wie haben sich jetzt und vorhin die Soldaten zu vertheilen, daß der Hauptmann beim Abzählen stets 7 erhält und die Veränderungen nicht bemerkt?

[684.] Wie bringt man eine Ziege, einen Wolf und einen Korb Kohl in einem Kahne über einen Fluß, wenn in dem Fahrzeug jedesmal nur eins jener Dinge Raum findet? Es soll dabei weder für die Ziege noch für den Kohl Gefahr entstehen, gefressen zu werden. Zuerst fährt man die Ziege hinüber und läßt Wolf und Kohl beisammen, dann holt man den Kohl, nimmt nachher die Ziege wieder mit zurück, fährt den Wolf dem Kohle nach und holt schließlich die Ziege.

[685.] Zwei Wüstenreisende, ein Aelterer und ein Jüngerer, lagern an einem Brunnen und sind im Begriff, ihre Abendmahlzeit einzunehmen. Der Aeltere hat 5 Brodchen, der Jüngere dagegen 3. Ein dritter Reisender kommt dazu und bietet ihnen so viele Goldstücke, als sie Brode haben, wenn sie ihn wollen an ihrer Mahlzeit mit theilnehmen lassen. Sie sind es zufrieden und theilen sich zu gleichen Theilen in die Speise. Als beim Scheiden der Fremde die 8 Goldstücke zahlt, meint der Jüngere: er müsse 3 davon bekommen, da er ja 3 Brode zur gemeinschaftlichen Mahlzeit gegeben habe; der Alte dagegen sagt: „Nein, Freund, du erhältst billig nur 1 Goldstück und ich die andern 7." Wie kann er ihm beweisen, daß er Recht hat?

Antwort: Sie hatten zusammen 8 Brodchen, Jeder verzehrte davon den dritten Theil, d. i. $2\frac{2}{3}$ Brod. Der Fremde bezahlte seine $2\frac{2}{3}$, d. i. $\frac{8}{3}$ Brod, mit 8 Goldstücken; der Jüngere hatte von seinen 3 Broden $2\frac{2}{3}$ selbst verzehrt und nur $\frac{1}{3}$ dem Fremden abgegeben, die übrigen $\frac{7}{3}$ waren von den 5 Broden des Aelteren, folglich konnte der Junge auch nur 1 Goldstück beanspruchen und 7 gebührten dem Alten.

[686.] Die drei Söhne eines Weinhändlers wollen sich in die Weinvorräthe ihres verstorbenen Vaters theilen. Es finden sich im Keller 21 Fässer, davon sind jedoch 7 voll, 7 halb voll und 7 leer. Wie sind sie zu vertheilen, daß jeder der Brüder gleichviel Wein und gleichviel Fässer erhält, ohne daß der Wein umgefüllt zu werden braucht?

Antwort:

Der Erste erhält 3 volle, 1 halbes, 3 leere,
der Zweite erhält 2 volle, 3 halbe, 2 leere,
der Dritte erhält 2 volle, 3 halbe, 2 leere.

[687.] In einer lustigen Gesellschaft sammelte man gelegentlich für arme Abgebrannte. Es befand sich ein Herr bei Tische, der als Geizhals bekannt war, und um ihn ein wenig zu necken, sprach ein Spaßvogel zu ihm: „Ich mache dir einen sehr annehmbaren Vorschlag. Ich will dir von meinem Gelde so viel geben, als du in deiner Börse bei dir hast; dann gieb zur Sammlung

8 Thlr. Das, was du übrig behältst, will ich dir jedesmal verdoppeln, unter der Bedingung, daß du auch jedesmal 8 Thlr. in die Büchse legst!" — Der Geizige ließ sich von dem schönen Schein verlocken und ging, ohne zu berechnen, den Vorschlag ein, — allein schon als er zum drittenmale 8 Thlr. gezahlt, war sein Geld völlig zu Ende. Rechne aus, wie viel er gehabt hat!

Antwort: 7 Thlr. Er bekam 7 dazu = 14; davon ab 8 Thlr., blieben 6; dazu 6 sind 12; davon 8 ab, blieben 4; wieder 4 dazu sind 8 und somit war er auf der Neige.

[688.] Ein Ansiedler im Westen Amerika's trifft bei seinem Freund und Nachbar einen kostbaren Schatz, eine große Flasche Rum, die 8 Maß enthält. Jener ist bereit dazu, mit ihm brüderlich zu theilen. Im ganzen Hause findet sich aber kein Maß, sondern nur noch 2 leere Flaschen, von denen die eine 5 Maß, die andre 3 Maß faßt. Wie ist es anzufangen, um den Rum in 2 Flaschen so zu vertheilen, daß in jeder genau 4 Maß sind?

Antwort: Aus der großen Flasche füllt man zunächst die mittle voll und schüttet dann aus dieser Flasche 3 Maß in die kleine; so hat man in der großen 3, in der mittlen 2 und in der kleinen 3. Die letztere füllt man wieder in die große (giebt 6) und die 2 Maß aus der mittlen in die kleine. Hierauf schüttet man von den 6 Maß der großen wieder die mittle voll und von den 5 der mittlen 1 Maß noch in die kleine, welche 2 Maß enthielt. Auf diese Weise sind 4 Maß in der mittlen und die 3 Maß aus der kleinen füllt man zu dem 1 Maß in der großen Flasche, so sind in letzterer ebenfalls genau 4 Maß, vorausgesetzt, daß man nicht beigeschüttet hat.

[689.] Es kroch an einem Lindenbaum
Ein kleiner Wurm, man sah ihn kaum,
Von unten auf mit aller Macht
Acht Ellen richtig jede Nacht,
Und alle Tage kroch er wieder
Genau vier Ellen dran hernieder.
So hatte mit der zwölften Nacht
Er ganz sein Kletterwerk vollbracht.
Mein Freund, sag' mir doch ohne Scheu:
Wie hoch dieselbe Linde sei?

Antwort: 52 Ellen, denn jeden Tag kommt er 4 Ellen höher; am Ende des 11. Tages sitzt er 44 Ellen hoch und in der 12. Nacht erreicht er nach abermals 8 Ellen die Spitze, d. i. 52 Ellen.

[690.] Eine Schnecke kriecht an einer 12 Fuß hohen Mauer hinauf. Jeden Tag kriecht sie 4 Fuß hinauf, des Nachts aber stets wieder 3 Fuß hinab. Wie viel Tage braucht sie, um oben anzukommen?

Antwort: 9 Tage; denn jeden Tag kommt sie nach Abzug des nächtlichen Rückzuges um 1 Fuß höher. Am Ende der 7. Nacht sitzt sie also 7 Fuß hoch, am 8. Tage erreicht sie den 11. Fuß, in der 8. Nacht den 8. Fuß der Mauerhöhe und am Abend des 9. Tages ist sie oben auf der Mauer.

[691.] Wie kann man die Zahl 45 in vier Theile theilen, so daß, wenn man zu dem ersten Theile 2 dazu legt, vom zweiten Theile 2 wegnimmt, den dritten Theil mit 2 multiplizirt und den vierten Theil durch 2 halbirt, — doch jedesmal dieselbe Zahl erhalten wird?

Antwort:

8	+	2	=	10
12	—	2	=	10
5	×	2	=	10
20	getheilt durch	2	=	10
45				

[692.] Ein Schäfer hat seine 100 Schafe des Nachts durch 50 Hürdenstücke eingepfercht. Er bekommt noch 100 Schafe dazu, wie viel muß er weitere Hürdenstücke anfertigen, um sämmtliche Schafe unterzubringen?

Antwort: Nur zwei sind nöthig. Die vorigen 50 hatte er so aufgestellt, daß 24 an jeder Längsseite standen und je 1 an jedem Ende. Fügt er zu diesen Endstücken noch je 1 dazu, so wird der Raum doppelt so groß werden.

[693.] Du kannst leicht die Zahl errathen, welche ein Anderer sich gedacht hat, wenn du in folgender Weise verfährst:

Beispielsweise nehmen wir an, er habe sich gedacht die Zahl . .	6
Laß sie durch ihn verdoppeln.	12
Laß dazu zählen die Zahl 4	16
Die erhaltene Zahl laß halbiren	8
Nun laß ihn die gedachte Zahl davon abziehen, bleibt . . .	2

Lässest du statt 4 eine andre Zahl dazu zählen, so bleibt die Hälfte von dieser andern Zahl übrig.

[694.] Willst du die Zahl, welche ein Anderer sich denkt, selbst errathen, so verfährst du etwas anders.

Angenommen, er hätte sich gedacht die Zahl	6
Laß dazu zählen 1	7
Laß die Summe 3mal nehmen	21
Noch 1 dazu legen	22
Laß ihn dann die gedachte Zahl dazu zählen	28
Jetzt frage ihn, welche Zahl er erhalten, ziehe von derselben 4 ab	24
und theile den Rest durch 4, so erhältst du die Zahl, welche er sich anfänglich gedacht hat	6

[695.] Ein anderes Verfahren, die gedachte Zahl des Gegners auszurechnen, ist nachstehendes:

Wir nehmen wieder an, er habe sich gedacht	6
Laß diese Zahl mit sich selbst multipliziren	36
Von der gedachten Zahl 1 wegnehmen	5
Den erhaltenen Rest mit sich selbst vervielfältigen	25
Laß dir den Unterschied zwischen den Ergebnissen beider Multiplikationen sagen	11
Zu dieser Zahl zählst du 1 dazu	12
und nimmst davon die Hälfte	6

Dies ist die Zahl, welche der Andere sich gedacht hat.

[696.] Die größte aller Mauern auf der Welt
Ist doch an China's Grenze aufgestellt,
Zieht über Thäler, Berg' und Ströme dort
Von Chensi bis zum Gelben Meere fort.
$^1/_{15}$ und $^1/_{75}$ ihrer Länge
Umfaßt die größte Stadt mit ihrer Menschenmenge,
Peking wird sie genannt, ihr Umfang ist nicht klein,
Er soll an 24 deutsche Meilen sein.
Nun wirst du auch der Mauer Länge kennen
Und ihre Meilenzahl geschwind mir nennen!

Antwort: 300 Meilen; denn $^1/_{15}$ und $^1/_{75}$ sind $^6/_{75}$; betragen diese 24 Meilen, so kommt auf $^1/_{75}$ 4 Meilen, auf $^{75}/_{75}$ dagegen 300.

[697.] Ein Fleischer wird gefragt: wie viele Schafe er im vergangenen Herbst geschlachtet habe. Er antwortet: „Von der Herde, die ich gekauft hatte, schlachtete ich das erstemal die Hälfte und noch anderthalbes Schaf; das zweite Mal von den Uebriggebliebenen abermals die Hälfte und noch anderthalbes; in derselben Weise verfuhr ich auch das dritte und vierte Mal und hatte dann nur noch ein Schaf übrig. Daraus kannst du dir leicht ausrechnen, wie viel ich hatte!"

Antwort: Er hatte anfänglich 61; denn das eine Schaf, welches übrig blieb mit den anderthalben, die er berechnete, sind $2^1/_2$; dies war die Hälfte der vierten Summe, die ganze also 5; von dieser schlachtete er 4. 5 und $1^1/_2$ ist $6^1/_2$, dies war die Hälfte der dritten Summe, diese also 13; von denen schlachtete er beim dritten Male 8. 13 und $1^1/_2$ sind $14^1/_2$, dies war die Hälfte der zweiten Summe, letztere also 29; hiervon schlachtete er beim zweiten Male $14^1/_2$ und $1^1/_2$ oder 16. 29 und $1^1/_2$ sind $30^1/_2$, dies ist die Hälfte seiner ganzen Herde; diese zählte also 61 Stück, von denen er das erstemal $30^1/_2$ und $1^1/_2$ oder 32 Schafe schlachtete.

[698.] Ein Knabe hat zu Weihnachten eine Schachtel mit Bleisoldaten geschenkt erhalten. Er stellt sie auf dem Tische auf. 100 sind es noch nicht, aber doch

ziemlich viele. Wenn er in jede Reihe 3 Soldaten stellt, bleibt ihm einer übrig. Stellt er 4 in jede Reihe, bleiben 2 Mann übrig; stellt er 5 in jede Reihe, so sind noch 3 übrig, und stellt er 6 in jede Reihe, so bleiben 4 übrig. Hieraus kannst du berechnen, wie viele es waren!

Antwort: 58 Soldaten. Man sucht die kleinste Zahl, die durch 3, 4, 5 und 6 ohne Rest getheilt werden kann. Da stets 2 Soldaten an der Zahl fehlten, die in jeder Reihe standen, so zieht man von jener Zahl 2 ab und erhält so die Menge der vorhandenen Bleisoldaten. 3, 4, 5 und 6 gehen in 60 auf, davon 2 weg, bleiben 58.

[699.] Ein Gäns'rich saß in süßer Ruh
In einem Sumpfgesträuche,
Da flog ein Gänseschwarm herzu
Von einem nahen Teiche.

Der Gäns'rich sprach: „Ich grüß' euch schön!
Fürwahr, ich bin verwundert,
Euch insgesammt allhier zu sehn;
Ihr seid ganz sicher hundert?"

Ein kluges Gänschen drauf versetzt:
„Viel wird zu hundert fehlen!
Du hast die Zahl zu hoch geschätzt,
Drum magst du selbst nun zählen!

Verdopple unsre Zahl, dann sei
Die Hälfte noch genommen,
Ein Viertel und du, Freund, dabei:
Wirst Hundert dann bekommen."

Antwort: Es waren 36 Gänse, denn den Gänserich abgerechnet, würden es 99 gewesen sein, die er ausgerechnet; diese Zahl hätte aber bestanden aus $\frac{1}{4}$, $\frac{2}{4}$ (der Hälfte) und $\frac{8}{4}$ (dem Doppelten der vorhandenen Gänse), das sind $\frac{11}{4}$. Betragen $\frac{11}{4}$ aber 99, so kommen auf $\frac{1}{4}$ 9 Gänse, die ganze Schaar oder $\frac{4}{4}$ deshalb 9×4 oder 36 Gänse.

[700.] Fritz, Hans und Kunz die sahen Geld
Auf einem Tische hingezählt.
Fritz sagte drauf: „Mein Beutel hält
Zweimal so viel als dieses Geld!" —
„Dann hab' ich dreimal mehr als du!"
Rief Hans hierauf dem Fritzchen zu.
Kunz sagt: „Was meine Börs' enthält,
Ist viermal mehr als Hansens Geld!"

160 Thlr. hatten sie alle Drei:
Nun rechne schnell, wie viel es sei,
Das auf dem Tisch gezählet war
Und wie viel Jeder hatte baar!

Antwort: Auf dem Tische lagen 5 Thaler, Fritz besaß 10, Hans 30 und Kunz 120. Fritz hatte am Wenigsten; wir betrachten sein Geld als einen Theil, Hans hatte deren 3, Kunz 4mal 3 oder 12, alle Drei also 1, 3 und 12 oder 16 Theile, die an Geld 160 Thaler betragen. Auf einen Theil kommen also 10 Thaler und auf dem Tische lag davon die Hälfte.

[701.] Ein Schauspieldirektor sagt: er habe so viel Schauspieler als Schauspielerinnen, zähle er aber sich selbst mit dazu, so habe jede Schauspielerin neben sich nur halb so viel Damen als Herren. Wie viele waren es?

Antwort: 4 Schauspieler mit Einschluß des Direktors und 3 Schauspielerinnen.

[702.] Krösus opferte dem Tempel der Götter 6 goldne Becher, die zusammen 600 Quentchen schwer waren; jedes war um 1 Quentchen schwerer als das folgende. Wie viel hatte jedes an Gewicht?

Antwort: 97½, 98½, 99½, 100½, 101½ und 102½ = 600 Quentchen; denn das zweite hatte 1 Quentchen mehr als das erste, das dritte 2 mehr, das vierte 3 mehr, das fünfte 4 mehr und das sechste 5 mehr. Alle 5 hatten also 15 Quentchen mehr als das erste. 15 von 600 bleiben 585, von diesen beträgt der sechste Theil 97½ Quentchen. Dies ist das Gewicht des leichtesten Gefäßes, jedes folgende ist um 1 Quentchen schwerer.

[703.] In einem Gasthofe speisen täglich 12 Gäste; sie verabreden, sich jedesmal in einer andern Ordnung zu setzen. Es fragt sich, wie vielmal sie dies thun können?

3	Personen können ihre Plätze wechseln				. . .	6mal,	
4	„	6mal	4	oder		24	„
5	„	24 „	5	„		120	„
6	„	120 „	6	„		720	„
7	„	720 „	7	„		5,040	„
8	„	5,040 „	8	„		40,320	„
9	„	40,320 „	9	„		362,880	„
10	„	362,880 „	10	„		3,628,800	„
11	„	3,628,800 „	11	„		39,916,800	„
12	„	39,916,800 „	12	„		479,001,600	„

[704.] Ein Schmied beschlägt das Pferd eines reichen Herrn; Letzterer fragt ihn nach der Bezahlung und stellt es ihm frei, eine hohe Summe zu verlangen,

da er mit ihm sehr zufrieden ist. Der Schmied erwiedert: der Herr möge ihm für den ersten Hufnagel 1 Pfennig (sächsisch) geben und für jeden folgenden Nagel noch einmal so viel, als der Preis des vorhergegangenen beträgt. Wie viel würde der Herr haben bezahlen müssen, da das Pferd 24 Nägel erhalten hat?

Antwort: 8,388,608 Pfennige oder 27,962 Thlr. 8 Pf.

[705.] Das Schachspiel soll von dem Bramanen Nasir für den König seines Vaterlandes erfunden worden sein. Als Letzterer ihn aufgefordert, sich eine königliche Belohnung auszubitten, habe er erwiedert: „Laß von deinem Schatzmeister auf das erste Feld des Schachbretes 1 Weizenkorn legen, auf das zweite 2, auf das dritte 2 × 2 oder 4 und so auf jedes folgende noch einmal so viel, als auf dem vorhergehenden liegen. Der König war anfänglich ungehalten über die scheinbar geringfügige Bitte, allein als er seinem Schatzmeister den Befehl gab, dieselbe zu erfüllen, stellte es sich bald heraus, daß es unmöglich sei. Das Schachbret hat 64 Felder, und um diese in der verlangten Weise zu bezahlen, würden 18,446,744,073,709,551,615 Weizenkörner nöthig sein (18 Drillionen, 446,744 Billionen ꝛc.). Es ward berechnet, daß wenn die ganze Erde von Anfang her nur mit Weizen bebaut gewesen, dieser kaum ausreichen würde.

[706.] Wie lange braucht man Zeit, um eine Billion zu zählen? Eine Billion ist millionenmal Million, — das läßt sich schnell sagen und auch ziemlich rasch schreiben, nicht so schnell aber zählen. Es ist kaum möglich, in einer Minute mehr als 160 oder 170 zu zählen; nehmen wir aber an, es könne Jemand sogar 200 in der Minute zählen, also bei jedem Pendelschlag mehr als 3 Zahlen, so könnte er in 1 Stunde zählen 12,000, in 1 Tage (Tag und Nacht) 288,000, in 1 Jahre 105,120,000. Er müßte 9522 Jahre in derselben Weise Tag und Nacht fortzählen und hätte dann immer noch fast 48 Millionen (47,360,000) übrig.





Fig. 507. Adam hatte sieben Söhne.

Pfänderspiele.

Watte blasen.

[707.] Die ganze lustige Gesellschaft der kleinen Burschen setzt sich rings um den Tisch; ist dieser rund und hübsch groß, so eignet er sich am besten dazu. In die Mitte wird ein kleines Bäuschchen gezupfte Watte gelegt und Jeder sucht durch Blasen dem Andern die Watte zuzujagen. Es steigt die Baumwolle gleich einem gejagten Vogel nach allen Richtungen hin und her, hebt und senkt sich. Kommt sie endlich einem der mattgewordenen Bläser auf den Leib, so hat dieser verloren und ist zu einem Pfande verpflichtet.

Ringschneiden.

[708.] Auf einem Teller wird ein Häufchen Mehl gelegt und auf dessen Spitze ein Ring gesteckt. Jeder Mitspielende hat mit dem Messer etwas von dem Mehlhaufen wegzunehmen, ohne daß der Ring dabei umfällt. Wem letzteres passirt, der ist verpflichtet, den Ring mit den Lippen vom Teller aufzuheben. Statt des Mehles wird auch wol Salz angewendet und statt des Ringes ein Ei. In manchen Gegenden ist dieser Scherz unter dem Namen Mönchsscheren bekannt.

Der Fuchsbalg.

[709.] Glimmendes Papier gewährt den Kindern mancherlei Vergnügen. Wenn auf dem schwarzen Kohlenhäufchen die einzelnen Fünkchen hin und her

laufen, so kommen die Leute aus der Kirche und gehen nach Hause, bis zuletzt der Küster erscheint, der zugeschlossen hat.

Ein glimmender Fidibus dient auch einer ganzen Gesellschaft gelegentlich zum Scherz. Wer ihn in der Hand hält, muß rasch folgende Worte sprechen:

„Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg,
Lebt er lang', so wird er alt,
Frißt er viel, so wird er dick
Und zuletzt gar ungeschickt!"

Dann giebt er rasch den Fidibus dem Nachbar und dieser hat denselben Vers zu sagen. Bei wem der letzte Funken verglüht, der ist verpflichtet ein Pfand zu geben.

[710.] Ist die Gesellschaft zahlreich, so wählt man wol statt des obigen Verses nur die Worte: „Lieschen lebt noch!" Dabei wandert der Fidibus rasch von Hand zu Hand und kehrt nicht selten bis zu dem wieder zurück, der ihn ausgesendet hatte. — Es ist dies besonders für Winterabende ein angenehm unterhaltender Scherz.

Wer das nicht kann, der kann nicht viel.

[711.] Jemand faßt einen Löffel und klopft damit bei jeder Silbe auf den Tisch, indem er spricht: Lirum, larum Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel!" Er übergiebt dann den Löffel dem Nachbar, führt dabei aber irgend ein Manöver aus, das von Letzterem, wenn er nicht schon um den Sachverhalt weiß, als unwesentlich übersehen und nicht beachtet wird. So giebt er etwa den Löffel mit der linken Hand weiter, hält ihn zwischen zwei bestimmten Fingern, die gewölbte Seite nach oben oder dergl. Macht es der Andere nicht auch so, so wird er ausgelacht, entweder zur Pfandstrafe verurtheilt oder muß es noch einmal machen.

Thierkonzert.

[712.] Die kleinen lustigen Burschen verwandeln sich plötzlich in eine Schaar Thiere, der Eine wird zum Löwen, der Zweite zum Schaf, der Dritte zum Uhu, der Vierte zur Katze u. s. w. Einer davon ruft den Kamerad: „Esel!" und dieser antwortet „Ya!" und ruft sofort den Ochsen, der „Muh!" erwiedert und den Finken nennt. So geht das Aufrufen und Antworten möglichst rasch fort, bis Einer einen Thiernamen nennt, zu dem kein Thier mit vorhanden ist, oder beim Antworten sich versieht. Bei jedem solchen Fehler wird ein Pfand gezahlt.

Adam hatte sieben Söhne. (S. Bild S. 314.)

[713.] Mit ausgespreizten Armen und angefaßten Händen bilden die Knaben einen Kreis. Adam steht in der Mitte dieses Paradiesgärtchens. Der Kreis dreht sich und singt: „Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhne hatte er, sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen einander in's Angesicht, sie machten's Alle so!" — Hier steht der Kreis still, Adam macht irgend eine lächerliche

Pantomime oder nimmt eine lustige Stellung an und jeder Spieler muß es genau so nachmachen. Setzt aber Adam dem Vers das Wort „Nicht!“ zu, so darf Niemand ihn nachahmen. Wer gegen das erste oder zweite dieser Gebote [714.] sündigt, zahlt ein Pfand. — Anderwärts ist dasselbe Spiel unter dem Namen **Mufti** bekannt. Der Knabe mitten im Kreise ist der Mufti. Er macht allerlei Schnurrpfeifereien vor; ruft er dabei „Mufti!“ so bleiben Alle unbeweglich, ruft er dagegen: »Comme-ça!« so ahmt ihm Jeder nach. In England geht es unter der Bezeichnung: „Simon sagt's!“ Der Vorspieler spricht dabei und befiehlt, was gethan werden soll, während er es selbst auch ausführt. Hat er dies eine Zeitlang wiederholt, so thut er mitten inne etwas ganz Anderes, als er befiehlt, und Jeder ist verpflichtet, sich nur nach seinen Worten zu richten, aber nicht nach seinen Thaten. Befiehlt er z. B., daß alle Hände hoch gehalten werden sollen, senkt aber die seinen, so müssen doch Alle die Hände heben. Wer sich irren läßt, hat ein Pfand zu zahlen. In ähnlicher [715.] Weise wird dieses Spiel auch unter der Benennung **Exerziermeister und Soldaten** aufgefaßt; nur mit dem Unterschied, daß hierbei die Soldaten keinen Kreis bilden, sondern in einer Reihe aufgestellt sind.

Alle Vögel fliegen.

[716.] Der Wortführer läßt seine Spielkameraden um den Tisch setzen und die Hände ausgestreckt darauf legen. Hierauf redet er sie an: „Ich habe die Ehre, mich der verehrten Versammlung als Professor der Naturgeschichte vorzustellen und Ihnen zugleich mitzutheilen, daß es mir gelungen ist, die höchst wichtige Entdeckung zu machen, daß alle Vögel fliegen!“ Hierbei hebt er beide Hände hoch und Jeder muß es nachthun. Er fährt fort: „Nachtigallen fliegen, Schwalben fliegen, Sperlinge fliegen, Strauße fliegen, Störche fliegen, Pinguine fliegen, Eulen fliegen, Hunde fliegen, Bienen fliegen u. s. w.“ Sobald er ein Thier nennt, welches wirklich fliegt, hebt Jeder die Hände hoch und legt sie wieder nieder; nennt er zwischenein aber ein Thier, das nicht fliegt, so läßt Jeder seine Hände ruhen, auch wenn der Vorsprechende die seinen absichtlich hochhielte, um die Kameraden zur Nachahmung zu verlocken, so z. B. beim Straußen, Pinguine, Hunde. Wer sich darin versieht, zahlt ein Pfand.

Die Tauben im Getreidefeld.

[717.] Jeder Mitspielende bekommt eine Getreideart zuertheilt, der Eine Weizen, der Andre Roggen, die Uebrigen Gerste, Hafer, Hirse, Erbsen, Wicken, Linsen u. s. w. Einer fängt an: „Meine Tauben fliegen aus, sie fliegen in — die Wicken!“ Der, welcher Wicken erhalten hatte, muß sofort antworten: „Nein, in die Wicken nicht, sondern in die Hirse!“ In gleicher Weise antwortet die Hirse und schickt die Tauben auf ein beliebiges anderes Feld, bis Einer unaufmerksam genug ist und die Antwort nicht sofort giebt oder eine Getreidesorte nennt, die unter den Mitspielenden nicht vertreten ist.

Taube und Stumme.

[718.] Die Gesellschaft der Spielenden sitzt rings um den Tisch unter Aufsicht eines Vorsitzenden. Einer um den Andern ist ein Tauber, der aber sprechen kann; die Zwischensitzenden sind Stumme, die aber hören können. Die Tauben sprechen nun in der beliebigsten Weise auf die Stummen zu; diese verstehen sie, können aber nur durch Pantomime antworten. Wer hierbei aus seiner Rolle fällt, also ein Tauber, der auf eine an ihn gerichtete gesprochene Frage antwortet, oder ein Stummer, welcher spricht, verfällt in Pfandstrafe.

Die vier Elemente.

[719.] Wenn auch die gelehrten Leute heutzutage durchaus nicht mehr mit vier Elementen zufrieden sind, sondern deren 60 und einige haben wollen, so meinen wir bei unsern Spielen doch die alten Elemente: Feuer, Wasser, Luft und Erde. Alle, welche am Spiele theilnehmen, sitzen in einem Kreise beisammen. Ein Taschentuch ist lose zusammengeballt, wird einem Mitspielenden auf den Schooß geworfen und gleichzeitig dabei eins der Elemente genannt. Der Getroffene antwortet sofort mit dem Namen eines Thieres, welches in jenem genannten Elemente lebt. So rasch als möglich wirft er das Tuch einem Andern zu und nennt wiederum ein Element. Wer irrthümlicher Weise ein Thier nennt, das nicht in dem genannten Element lebt oder wer dem Folgenden etwa Feuer als Element zuruft, giebt ein Pfand.

Vater Eberhard.

[720.] Derjenige aus der Knabengesellschaft, welcher als der beste Spaßvogel bekannt ist, setzt sich auf einen Stuhl in die Mitte des Kreises, den die Uebrigen um ihn bilden. Er ist Vater Eberhard, nimmt ein brennendes Licht in die Hand, wenn ein solches zu haben ist, und verändert seine Toilette so schnurrig und lustig als möglich. Ein Mitspielender tritt vor ihn, faßt ihn mit der Hand am Kinn und spricht zu ihm:

„Vater Eberhard, ich fasse dich bei deinem Bart,
Und wenn du mich siehst lachen,
So will ich mich an deine Stelle machen!"

Hierauf wendet Vater Eberhard seine ganze Geschicklichkeit im Gesichterverändern, Scherzmachen, Witzereißen, Possenspielen u. s. w. an, um dem vor ihm Stehenden ein Lachen abzugewinnen. Gelingt ihm dies, so muß dieser sich als Vater Eberhard auf den Stuhl setzen. Bleibt er dagegen ernsthaft, so folgt ihm ein anderer Kamerad.

Mit Gunst, Herr Hans!

[721.] Der Herr Hans, der einen Spaß vertragen kann oder — dies lernen soll, setzt sich auf einen Stuhl und wird entsprechend aufgeputzt. Der Eine setzt ihm etwa eine Nachtmütze auf, der Andere bindet ihm eine Schürze vor,

der Dritte giebt ihm einen Besen in die Hand u. s. w. Ein pfiffiger Kamerad macht den Vormund des Herrn Hans und achtet zugleich auf dessen Rechte. Er beantwortet die Fragen, welche an den Hans gestellt werden, in dessen Namen. Jede Frage und jede darauf gegebene Antwort muß mit den Worten beginnen: „Mit Gunst!“ und auch mit denselben Worten schließen. So z. B. fragt einer der Kameraden: „Mit Gunst, Herr Hans, ist es erlaubt, zu Herrn Hans zu gehen? Mit Gunst!“ Der Vormund antwortet: „Mit Gunst, vier Schritte, mit Gunst!“ Die Zahl wird beliebig gewählt, der Betreffende darf aber nicht mehr Schritte machen, als ihm erlaubt sind. Frage: „Mit Gunst, Herr Hans, ist mir's erlaubt, dem Herrn Hans eine Ehre anzuthun? Mit Gunst!“ — Erhält er die Erlaubniß, so setzt er den Hans in irgend eine lächerliche Stellung, die derselbe auch beibehalten muß u. s. w. Ueberschreitet Einer der Frager und Necker die gegebene Erlaubniß auch nur um Weniges oder läßt er am Anfang oder am Ende das „Mit Gunst!“ weg, so wird er selbst zum Herrn Hans gemacht.

Der wandernde Ring.

[722.] Die ganze Spielgesellschaft sitzt oder steht im Kreise, Einer steht in der Mitte. Durch Aller Hände läuft eine Schnur, auf welche ein Ring gesteckt ist. Während man singt: „Der Ring muß wandern von Einem zum Andern!“ schiebt Einer dem Andern den Ring unbemerkt zu. Dabei ahmen Alle fortwährend die Handbewegungen nach, die beim Ringempfange und Weitergeben ausgeführt werden. Der in der Mitte Stehende hat die Aufgabe, zu errathen, in welcher Hand der Ring versteckt ist. Trifft er dies, so nimmt er die Stelle des Bezeichneten ein und Jener ist Ringrather; vermuthet er falsch, so zahlt er ein Pfand. — Statt des Ringes an der Schnur läßt man auch wol einen Thaler von Hand zu Hand weiter gehen.

[723.] Im Wesentlichen fällt mit diesem Vergnügen ein anderes Kinderspiel zusammen, welches als „Eier legen“ bezeichnet wird. Die Theilnehmenden sitzen im Kreise und halten die Hände zusammengeschlagen vor sich auf den Schooß. Ein Mitspieler geht von Einem zum Andern und legt einen Ball, eine Kugel, ein Steinchen, Stückchen Holz oder irgend einen andern kleinen Gegenstand, der vorher Allen gezeigt worden ist, und den er ebenfalls zwischen den zusammengeschlagenen Händen verbirgt, einem der Dasitzenden verstohlener Weise in die Hände, geht aber der Reihe nach zu Jedem und macht bei Jedem die Pantomime, als ob er den Gegenstand in dessen Hände lege. Ein anderer Mitspieler hat nun die Aufgabe, zu errathen, in wessen Hand das versteckte Kleinod sich befindet, und sieht dies meistens den Betreffenden leichter am Gesicht an als an der Hand.

Der Schattenrath.

[724.] Derjenige, welcher zum Schattenrath ernannt worden ist, setzt sich auf ein Fußbänkchen, das Gesicht nach einer weißen Wand oder Thüre gekehrt.

Das Spiel kann nur bei Abend ausgeführt werden, da man des Lampen- oder Kerzenlichtes dazu bedarf. Im Rücken des Schattenrathes steht ein hellleuchtendes Licht und zwischen dieses und den Schattenrath, also im Rücken des Letztern, tritt eine Person so ein, daß der Schatten ihrer Gesichtsumrisse auf der weißen Fläche deutlich sichtbar wird. Der Schattenrath muß angeben, welcher Person der Schatten angehört; diese dagegen thut ihr Möglichstes, das Gesicht so zu verändern, daß dem Rath seine Aufgabe erschwert wird. Wer errathen wird, avancirt selbst zum Schattenrath.

Das Handwerkerspiel.

[725.] Zwei Mitspielende verabreden sich heimlich, was für ein Handwerk sie durch Pantomime vorstellen wollen; dann treten sie vor die Gesellschaft, die in einer Reihe oder im Halbkreise sitzt, und nennen den Anfangsbuchstaben des Namens ihres Geschäfts und setzen sich in Thätigkeit, indem sie mit den eingebildeten Werkzeugen und Stoffen arbeiten. Sobald die Gesellschaft richtig errathen hat, welche Beschäftigung gemeint ist, werden zwei Andere zu Vorstellern gewählt. Entweder nennt jeder der beiden bisherigen Darsteller seinen Nachfolger oder man geht in der Gesellschaft der Reihe nach fort.

Hieran schließen sich zahlreiche Spiele, welche mehr für Erwachsene erfunden worden und darauf berechnet sind, entweder Vorgänge im höhern Geschäfts- und Staatsleben nachzuahmen, wie z. B. das Kaufmannsspiel, der Gerichtshof, die Akademie der Wissenschaften, geographische, historische und naturgeschichtliche Fragespiele, Reisebeschreibungen, Geschichten und Märchen erfinden, Verse und Räthsel machen u. dgl. Wir übergehen dieselben, da sie uns für unsre Knaben theils zu wenig interessant, theils zu schwierig erscheinen, und schließen nur noch hieran das

[726.] Aufführen von Sprüchwörtern

durch pantomimische Vorstellungen. Es fällt dies mit dem Handwerksspiel im Wesentlichen zusammen. Zwei oder mehrere Knaben verständigen sich, von den Uebrigen etwas entfernt, über das Sprüchwort, welches aufgeführt werden soll, und über die Art und Weise, wie Jeder dabei sich zu benehmen hat. Zu manchen Sprüchwörtern wird nur ein Knabe nöthig sein. Es läßt sich z. B. Einer die Augen verbinden oder schließt die Augen und ahmt dabei die Bewegungen und die Stimme einer Henne nach, scharrt mit den Füßen und pickt mit der Hand, als sei diese der Schnabel. Schließlich geberdet sich die Henne in freudiger Aufregung, als habe sie einen delikaten Bissen gefunden und verschlucke denselben. Die Zuschauer werden errathen, daß das aufgeführte Sprüchwort ist: „Ein blindes Huhn findet auch ein Korn.“ Nicht jedes Sprüchwort eignet sich gleichgut zur Aufführung; wir zählen hierbei einige auf, bei denen es nicht schwer ist, sie durch Pantomime darzustellen:

Aemtchen tragen Käppchen.
Aufgeschoben ist nicht aufgehoben.

Auf Regen folgt Sonnenschein.
Alte Bäume lassen sich nicht biegen.
An kleinen Riemen lernen die Hunde Leder kauen.
An vielem Lachen erkennt man den Narren.
Aus der Hand in den Mund.
Da stehen die Ochsen am Berge.
Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.
Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht.
Die Katze läßt das Mausen nicht.
Die Mittelstraße ist die beste.
Die Wurst nach der Speckseite werfen.
Eine Hand wäscht die andere.
Einem geschenkten Gaul siehe nicht ins Maul.
Ein faules Ei verdirbt den ganzen Kuchen.
Ein Jeder hüte sich vor Katzen, die vorne schmeicheln und hinten kratzen.
Ein Sperling in der Hand ist besser als eine Taube auf dem Dache.
Ein voller Bauch studirt nicht gern.
Er hat den Bock zum Gärtner gesetzt.
Er hat die Rechnung ohne den Wirth gemacht.
Er kommt aus dem Regen in die Traufe.
Erst besinn's, dann beginn's.
Er trifft den Nagel auf den Kopf.
Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.
Gleiche Brüder gleiche Kappen.
Hahn im Korbe sein.
Hochmuth kommt vor dem Falle.
Hunger ist der beste Koch.
Jedem Narren gefällt seine Kappe.
Jeder kehre vor seiner Thür, — find'st du da nichts, so komm' zu mir!
Jeder streckt sich nach seiner Decke.
Jeder weiß am Besten, wo ihn der Schuh drückt.
Im Trüben ist gut fischen.
Kein Baum fällt auf den ersten Hieb.
Kleider machen Leute.
Man muß das Eisen schmieden, weil es warm ist.
Mit großen Herren ist schlecht Kirschen essen.
Mit Speck fängt man Mäuse.
Nachdem der Mann ist, brät man ihm die Wurst.
Nach gethaner Arbeit ist gut ruh'n.
Nach guten Kirschen steigt man hoch.
Neue Besen kehren gut.
Noth bricht Eisen.
Noth lehrt auch den Lahmen tanzen.

Ochsen muß man schön aus dem Wege gehn.
Stille Wasser sind tief.
Süße getrunken und sauer bezahlt.
Schuster, bleib' bei deinem Leisten.
Unter den Wölfen muß man heulen.
Viele Hunde sind der Hasen Tod.
Viele Köche verderben den Brei.
Wenn ein alter Hund bellt, muß man hinaus sehen.
Wer Andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
Wer im Rohre sitzt, kann gut Pfeifen schneiden.
Wer Pech angreift, besudelt sich.
Wer zwei Hasen zugleich jagt, fängt gar keinen.
Wie die Alten sungen, so zwitschern auch die Jungen.
Wohlgeschmack bringt Bettelsack.
Womit man umgeht, das hängt Einem an.
Wurst wider Wurst.

Rathespiele.

[727.] Einer der Mitspielenden muß sich aus der Gesellschaft entfernen, die Uebrigen verständigen sich über ein bestimmtes Wort, den Namen eines Dinges, das Jener errathen soll, und rufen ihn dann wieder herbei. Er hat nun das Recht, entweder an Jeden aus der Gesellschaft die drei, auf das gedachte Ding bezüglichen Fragen zu thun: „Wie liebst du es? — Wo liebst du es? — Warum liebst du es?" — Oder es werden ihm überhaupt zwölf Fragen gestattet und aus den Antworten hat er das Wort zu errathen. Hieran schließen sich unmittelbar die Räthsel, Charaden, Rebusse, pantomimischen Darstellungen gedachter Worte u. dgl. an.

Pfänder auslösen.

[728.] Das Auslösen der Pfänder, welche bei den vorhergegangenen Spielen gegeben worden sind, giebt wiederum zu mancherlei Scherz Veranlassung; zugleich soll es aber auch für Diejenigen, denen die Pfänder gehören, eine Strafe sein. Es gelten dabei zweierlei Gesetze: Niemand darf sich weigern, sein Pfand durch die darauf gesetzte Strafe auszulösen, und darf sich noch viel weniger durch die dabei vorkommenden kleinen Neckereien aus der guten Laune bringen lassen. Ein tüchtiger Junge muß auch einen gesunden Spaß verstehen lernen. Auf der andern Seite darf aber auch von Seiten Derer, welche die Strafen bestimmen, der Scherz nicht übertrieben werden. Alle eigentlich schmerzhaften und gefährlichen Dinge müssen wegbleiben und bei der größten Lustigkeit muß doch Jeder wissen, in den Grenzen des Anständigen und Liebenswürdigen zu bleiben. Wir führen einige Spielstrafen auf, die sich bei Knabenspielen wol eignen. Ein Mitspielender übernimmt das Amt des Richters. Von dem Haufen der Pfänder greift er beliebig eins der letztern heraus, hält es in der Hand auf seinen Rücken

und fragt: „Was thut das Pfand, das ich hab' in meiner Hand?" — Einer der Uebrigen nennt die Strafe und jetzt erst wird das Pfand vorgezeigt, so daß es kommen kann, daß der Gefragte die Strafe sich selbst bestimmt hat. Der Pfandeigenthümer soll z. B.:

Abwechselnd ein lustiges und ein finstres Gesicht machen.
Auf einem Beine hüpfend Jedem ein Kompliment machen.
Aus zwei gegebenen Worten einen Reim schmieden.
Das Spielen eines Musikinstrumentes durch Pantomime nachahmen.
Die Nase an einem Nagel aufhängen. (Er braucht dazu nur den Daumennagel unter die Nase zu halten.)
Drei Leberreime machen. Ein andrer Knabe beginnt die erste Zeile des Leberreimes und der Pfandauslöser muß fortfahren, z. B.:
A. Die Leber ist vom Hecht und nicht von einer Mücke, —
B. Wer drauf nicht reimen kann, der hat nicht viel Geschicke.
Eine Bildsäule vorstellen, welcher Einer nach dem Andern aus der Gesellschaft eine beliebige Stellung geben darf.
Einen Geschwindsprechsatz (siehe diese) sechsmal hinter einander rasch hersagen.
Eine Leidenschaft durch Pantomime ausdrücken.
Eine Maske aus sich machen lassen, zu welcher Jeder aus der Gesellschaft Etwas beiträgt.
Ein Gedicht deklamiren.
Ein Kartenblatt aufheben, ohne die Finger zu gebrauchen.
Jedem aus der Gesellschaft etwas Angenehmes sagen.
Mit der Hand ein Schattenspiel an der Wand machen.
Pfeifen, ohne zu lachen.
Sein Blut zeigen (indem er die Hand vor das Licht hält).
Seine eigne größte Tugend und seinen größten Fehler nennen.
Sein Lieblingslied singen.
Sich auf den Kopf stellen (auf den Kopf eines Nagels in den Dielen).
Sich ohne den Gebrauch der Hände auf den Fußboden setzen und wieder aufstehen.
Sich selbst eine Strafpredigt halten und durchprügeln.
Stehend seinen Fuß küssen.





Kniespiele und Kinderliedchen.

[729.] Die großen Burschen haben einen ganzen Haufen Spiele bekommen, einen Scheffelsack voll Spaß und Schabernack, unsre kleinen Leutchen dürfen wir auch nicht vergessen. Der kleine Kerl hat ausgeschlafen und sein Frühstück verzehrt, was soll er nun anfangen? Zum Herumspazieren ist's heute nicht hübsch; komm, setze dich zu mir auf den Schooß, ich will dir was Schönes erzählen. Gieb mir die Patschhand:

„Das ist der Daumen,
Der schüttelt die Pflaumen,
Der liest sie,
Der ißt sie,
Der sagt: Warte, warte, ich will's der Mutter sagen!"

Bei jeder folgenden Zeile wird einer der folgenden Finger gefaßt und bei der Schlußzeile der kleine Finger geschüttelt. Dasselbe Stück geht auch noch ein wenig anders:

[730.] „Das ist der Daumen,
Der schüttelt die Pflaumen,
Der liest sie auf,

Der trägt sie nach Haus,
Und der Kleine ißt sie ganz alleine!"

[731.] Die linke Hand wird zur Faust geschlossen, so daß Daumen und Zeigefinger die Oeffnung eines Mauseloches darstellen. Der Zeigefinger der rechten Hand wird als Mäuschen hindurch gesteckt, schaut abwechselnd neckend hervor und zieht sich zurück, sowie das Kind lachend das Mäuschen fangen will. Dann läuft Zeigefinger und Mittelfinger als Maus auf dem Tische fort nach dem Kinde zu:

„Es kommt ein Mäuschen,
Will in's Häuschen,
Da h'nein, da h'nein, da h'nein!"

Damit bohrt sich der Zeigefinger gelinde in den Hals oder die Brust des kleinen Burschen, der ihn lachend abwehrt.

[732.] Oder das Kind stellt statt eines Mauselochs ein Wohnhaus dar und das Ohrläppchen wird zur Thürklingel. Die beiden Finger kommen abermals auf dem Tisch anmarschirt:

„Da kommt die Maus, da kommt die Maus,
Klingelingling! Ist der Herr zu Haus?"

Dabei wird das Kind gelinde am Ohrläppchen gezupft.

[733.] Jetzt wird das Kind zur Abwechselung als Schweinchen gedacht, die beiden Finger kommen als Fleischer herbeispaziert:

„Ein Schweinichen schlachten,
Ein Würstchen machen,
Quiek, quiek, quiek, quiek!"

Der Zeigefinger bohrt sich gelinde dem zappelnden Bürschchen in den Hals.

[734.] Nun soll das Kind etwas geschenkt bekommen:

„Ich schenk' dir was,
Was ist denn das?
Ein silbernes Wart' ein Weilchen
Und ein goldenes Nixchen
In einem niemalenen Büchschen!"

[735.] Gieb mir die Hand und halte sie auf:

„Da hast 'nen Thaler,
Geh auf den Markt,
Kauf dir 'ne Kuh,
Kälbchen dazu.
Das Kälbchen hat ein Schwänzchen,
Dideldideltänzchen!"

Bei jeder Zeile wird die innere Hand des Kindes einmal gestreichelt, zuletzt gekitzelt.

Beide Hände des Kindes werden an dem Handgelenke gefaßt und mit den innern Handflächen gegen einander geschlagen, dabei wird gesungen oder gesprochen:

[736.] „Backe, backe Kuchen,
Der Bäcker hat gerufen,
Wer will guten Kuchen backen,
Der muß haben sieben Sachen:
Eier und Salz,
Butter und Schmalz,
Milch und Mehl,
Safran macht den Kuchen gehl (gelb)!"

Oder:

[737.] „Backe, backe Küchelchen,
Zwei in einem Tiegelchen,
Drei in einem Pfännichen,
Backe, Mutter Aennichen!"

Oder:

[738.] „Patsche, patsche Küchelchen,
Mir und dir ein Krügelchen,
Mir und dir ein Tellerchen,
Mir und dir ein Hellerchen,
Sind wir zwei Gesellerchen."

Zuletzt wird mit den zusammengeklappten Händen das Einschieben der Kuchen in den Ofen nachgeahmt.

[739.] Hat man beide Hände etwas hohl gehalten, mit den innern Flächen gegen einander gelegt und hält die Spitzen nach oben, klappt dann beide Zeigefinger nieder, daß sie wagerecht über den Spitzen der Daumen liegen, so ahmen die Hände einen Verkaufsladen oder eine Marktbude nach, in welche der eine kleine Finger hineinspaziert, dem Publikum sein Kompliment macht und freundlichst nachfragt, was zu kaufen gewünscht wird.

Das Bübchen sitzt auf dem Schooße und mit seinen Armen und Händen wird die Bewegung des Holzsägens nachgeahmt, zuletzt wird es selbst als Holzstück herabgeworfen und aufgefangen. Dazu gehört der Reim:

[740.] „Säge, säge Holz entzwei,
Säge, säge Holz entzwei,
Kleine Stücke, große Stücke,
Schni, schna, schni, schna, schnucks!"

Oder:

[741.] „Sige, sage Hottewage,
Spän' in's Feuer,
Das Holz ist theuer,
Plump' in's Wasser."

Nachdem das Bürschchen Holzhauer gewesen, will's Reiter werden; es sitzt auf beiden Knieen des Vaters und dieser spricht:

[742.] „So reiten die Damen, so reiten die Damen,
So reiten die Herren, so reiten die Herren,
So humpelt der Bauer, so humpelt der Bauer,
So reiten die Husaren, so reiten die Husaren!“

Bei der ersten Zeile wird die Kniebewegung sanft und leise nach dem Takte ausgeführt; bei der zweien Zeile tritt ein rascheres Tempo gleich einem kurzen Trott ein; „beim Humpeln des Bauern“ heben sich die Kniee abwechselnd und schütteln den kleinen Reiter links und rechts und zuletzt geht der Ritt in stärkern und wilden Galopp über, der damit endigt, daß der Reiter vom Pferde abgeworfen wird und in die Arme des Vaters fällt.

Der Bub' besteigt das Kniepferd abermals und dieses setzt sich mit ihm in mäßigen Trott:

[743.] „Schacke, schacke Reiterpferd,
Der Reiter ist kein Heller werth,
Wenn die Kinder kleine sind,
Reiten sie nicht so geschwind,
Wenn sie größer werden,
Reiten sie auf großen Pferden,
Geht das Pferdchen tripp, trapp,
Geht das Pferdchen schick, schack,
Fallen die Kinder all' herab.“

Beim Schütteln des Reiters durch's Reiten ist ihm der Schuh vom Beinchen abgefallen. Indem er angezogen werden soll, wird das Kind zum Pferdchen, das der Schmied beschlagen muß:

[744.] „Schmied, Schmied, Schmied,
Nimm dein Hämmerli mit,
Wenn du willst das Pferd beschlagen,
Mußt den Hammer bei dir tragen,
Schmied, Schmied, Schmied,
Nimm den Hammer mit.“

Mit dem letzten Klopfen wird der Schuh vollends festgepocht und das Kind kann nun das Steckenpferdchen holen oder sich auf's Schaukelpferd wagen und das Reiterlied dazu selber singen:

[745.] „Hopp, hopp, hopp,
Pferdchen, lauf Galopp,
Ueber Stock und über Steine,
Thun dir ja nicht weh' die Beine,
Immer in Galopp:
Hopp, hopp, hopp, hopp, hopp!“ u. s. w.



Fig. 510.

Mit den andern kleinen Brüderchen und Schwesterchen gemeinschaftlich wird endlich ein Kreis geschlossen, indem Eins das Andere an der Hand faßt. Der Kreis setzt sich drehend in Marsch und singt:

[746.] „Ringel, Ringel, Reihe!
Sind der Kinder dreie,
Sitzen auf dem Holderbusch,
Schreien Alle: Musch, musch, musch!
Sitzt nieder!
Sitzt 'ne Frau im Ringelein,
Mit sieben kleinen Kinderlein,
Was essen's gern?
Fischlein!
Was trinken's gern?
Rothen Wein!
Sitzt nieder!"

Dann kommt das Lied vom Kessel=Bauen an die Reihe:

[747.] „Baue, baue Kessel,
Morgen wird es besser,
Uebermorgen trag'n wir Wasser h'nein,
Fällt der ganze Kessel ein!"



Fig. 511. Kesselbauen.

Damit purzeln alle Kinder als Steine des zerfallenden Kessels übereinander, lachen und jubeln; nur das Eine will ein schlimmes Gesicht machen, denn es hat

sich mit dem Arm beim Umfallen an's Tischbein gestoßen. Die Mutter nimmt's auf den Schooß und reibt die verletzte Stelle mit der Hand:

[748.] „Heile, heile Segen,
Morgen giebt es Regen,
Uebermorgen giebt es Schnee,
Thut dem Kinde nichts mehr weh."

Darüber sind Noth und Wunden in Vergessenheit gerathen und das Kind kann aufmerken, was ihm Vater oder Bruder von den Vögeln und ihren Liedern vorsingen:

Der Storch.

[749.] „Storch, Storch, Steinen,
Mit den langen Beinen,
Flieg' mir in das Bäckerhaus,
Hol' einen warmen Weck' heraus.
Ist der Storch nicht ein schönes Thier,
Hat ein'n langen Schnabel und säuft kein Bier!"

Die Schwalbe,

die im Frühjahr wiederkommt und am Haussims ihr Nest hat, setzt sich auf die Latte und singt:

[750.] „Wenn ich wegzieh', wenn ich wegzieh',
Sind Kisten und Kasten voll,
Wenn ich wiederkomm', wenn ich wiederkomm',
Ist Alles verzeh—rt!"

Oder:

[751.] „Als ich auszog, auszog,
Hatt' ich Kisten und Kasten voll;
Als ich wiederkam, wiederkam,
Hatte der Sperling,
Der Dickkopf, der Dickkopf,
Alles verzeh—rt!"

Oder:

[752.] „Ich wollte mir mein' Kittel flicken,
Hatte keinen Zwir—rrrrn;
Habe nur noch ein klein Endchen,
Das muß ich lange zir—rrrrn!"

Es ist Einquartierung angesagt und der ganze Hausstand geräth darüber in Aufregung. Es sagen

[753.] die Enten: „Soldaten kommen, Soldaten kommen!"
der Enterich: „Sackerlot, Sackerlot!"
der Haushund: „Wo, wo, wo, wo?"
die Katze: „Von Bernau, von Bernau."
der Hahn ruft: „Sie sind schon da!"



Fig. 512. Soldaten kommen!

Der Mai kommt und mit ihm die Maikäfer. In großen Städten ziehen die Knaben mit Schachteln voll durch die Straße und bieten Maikäfer feil, das Stück für 'ne Stecknadel. Das Kind setzt einen auf den Finger, er klettert auf die Spitze desselben und macht Vorbereitungen zum Fliegen, indem er den Hals lang und kurz macht und anfängt die Flügeldecken zu heben; das Kind singt ihm ein Reiseliedchen:

[754.] „Maikäfer, flieg',
Dein Vater ist im Krieg,
Deine Mutter ist in Pommerland,
Pommerland ist abgebrannt" — oder:
„Deine Mutter ist in' Stiefel gekrochen,
Hat das linke Bein zerbrochen."

Dann geht das Lied wieder von vorn an und zwar so oft, bis der Käfer davonschnurrt. Auch das Marienkäferchen bekommt ein Lied mit auf den Weg, wenn es auf der Hand hin und her läuft und auffliegen soll:

[755.] „Muhküh'chen, flieg!
Zu Nachbarskind, zu Nachbarskind,
Sie thun dir nichts zu Leide,
Grüß mir sie alle Beide!"

[756.] Auch die Frösche fangen ihr Konzert im Frühjahr wieder an, nachdem sie den ganzen Winter im Wasser verschlafen haben; die einen rufen: „Nachbarchen, Nachbarchen, habt ihr den Mann mit den rothen Beinen (den Storch) nicht gesehn?" — Die andern antworten: „Wat weet ik, ik, ik, ik, ik?" (Was weiß ich?)

[757.] Die Mücken halten ihre Tanzstunde in der Sonne und eine ist am Abend in die Stube geflogen, sie singt: „Ich will dir was sa'n (sagen)!" — oder „Ich will dich schon finden; ich will dich schon finden!" —

Zu Pfingsten kommt der gelbe Pirol, der Kirschdieb, und ruft:

[758.] „Pfingsten Bier holen!
Aussaufen! mehr holen!
Hast gekauft, bezahl' es auch!"

Der Buchfink antwortet ihm:

[759.] „Der Wein ist aus,
Wir zapfen Bier, Bier, Bier, Bier!"

Die Lerche auf dem Felde steigt höher und höher und singt:

[760.] „Mein Vater ist im Himmel,
Da wollt' ich auch gern sein!"

Beim Herabsinken aber singt sie:

„'s ist gar zu weit, weit, weit."

Ein andermal singt sie:

[761.] „Adam hatte sieben Töchter, sieben Töchter,
Welch's ist die schönst', die schönst', die schönst'?
Die, die, die, die, die, die!"

Die Goldammer singt Jedem vor, was er gern haben will:

[762.] Dem Kinde: „Wie, wie, wie hab' ich dich lieb!"
Dem Bauer: „'s is, 's is, 's is noch zu früh!" oder:
„Sille, sille, sille (selten) der Buer wart riek (reich)!"
Dem Soldaten: „Wetze, wetze, wetze mir mein'n Spieß!"
Für sich selbst aber: „Edel, edel, edel, edel bin ich!"

Das Perlhuhn im Hofe ruft:

[763.] „Pin, pin, pin! Tack, tack, tack!
Zehn Schneider machen ein Jack, Jack, Jack."

Die Feldgrille zirpt im Sommer im Getreidefeld:

[764.] „Mäh'n, mäh'n, mäh'n!"

Die Wiesenschnarre im Gras antwortet:

[765.] „Scharp, scharp!
Hau sacht!
Lange Tage, kurze Nacht,
Daß du nicht wirst zu müde!"

Will die Schnecke nicht aus ihrem Häuschen hervorkommen, weil sie berührt worden ist und dies übel genommen hat, so singt ihr das Kind vor:

[766.] „Schneckenhaus,
Stecke deine vier Hörner aus,
Wenn du sie nicht willst 'rausstrecken,
Werf' ich dich in'n Graben,
Fressen dich die Raben."

Oder:

[767.] „Schnecke, Schnecke, schniere,
Weis mir deine Hörner alle viere,
Willst du sie nicht 'rausstrecken,
Will ich dir dein Haus zerbrechen."

Natürlich zerbricht das Kind niemals dem kleinen Thierchen weder das Haus, noch wirft es dasselbe in den Graben, sondern, wenn die Schnecke etwa gar keine Lust zum Herauskommen haben sollte, horcht das Bübchen auf die Blaumeise, welche vom Baume singt:

[768.] „Sitz' ich da, sitz' ich da, sitz' ich da, siehst du mich!"

oder wenn's Herbst ist, auf die Kohlmeise, welche ermahnt, das Wams zum Winter vorzubereiten:

[769.] „Flick' den Pelz, flick' den Pelz!
Sieh dich für, sieh dich für!"

Dem Grasemückchen wird ein Liedchen nach seiner eignen Melodie vorgesungen:

[770.] „Grasemückchen,
Trink' ein Schlückchen,
Fang' ein Mückchen,
Sing' ein Stückchen
Deinem kleinen
Grasemückchen."

Halten zuletzt die Kleinen gemeinschaftliche Singestunde, so beginnen sie mit dem Liede vom Butzemann oder dem Birnbaum:

[771.] Alle: „Droben auf grüner Waldheid'
Da steht ein schöner Birnbaum,
Schöner Birnbaum trägt Laub."
Einer: „Was ist an demselbigen Baum?"
Antwort: „Ein wunderschöner Ast."
Alle: „Ast am Baum, Baum in der Erd';" —

Dann fängt das Lied von vorn an, es wird aber stets weiter gefragt und geantwortet, also zunächst: „Was ist an demselbigen Ast?" — „Ein wunderschöner Zweig;" bis zuletzt die Antwort heißt: „Vogel im Ei, Ei im Nest, Nest am Zweig, Zweig am Ast, Ast am Baum, Baum in der Erd'. Droben u. s. w."

Nun folgen:

[772.] „Grüne Petersilie,
Grüne Petersilie
Und Kopfsalat,
Und Kopfsalat;
Und grüne Petersilie
Grüne Petersilie
Und Kopfsalat u. s. w."

Oder: [773.] „Drei Gänſ' im Haberstroh
Die saßen und die fraßen
Und waren alle froh."

Oder: „Es saß 'ne Eul' und schlief
In einem dunklen Kämmerlein,
Kämmerlein,
Da saß 'ne Eul' und schlief."

Soll nun großes Konzert aufgeführt werden, so beginnt der Chorgesang:

[774.] „O Tannenbaum, o Tannenbaum,
Wie treu sind deine Blätter."
Einer: „Ich kann auch spielen!"
Frage: „Nun, was spielst du denn?"
Antwort: „Fidel fum fum fum, fidel fum fum fum,
Fidel fum, fum, fum,
Ich spiel' auf meiner Geige."

Der Chorgesang fängt von vorn an, als Antwort giebt der Zweite:

„Mache lang, mache kurz, mache lang, mache kurz,
Mache lang, mache kurz,
Ich spiele die Posaune."

Beim dritten Male der Wiederholung antwortet der Folgende:

„Mache tippel tippel tappel; mache tippel tippel tappel,
Mache tippel tippel tappel,
Ich spiel' auf dem Klaviere."

Und dann der Vierte:

„Mache kingel, kungel, kangel; mache kingel, kungel, kangel,
Mache kingel, kungel, kangel,
Ich spiel' auf dem Triangel."

In dieser Weise bekommt jedes folgende Kind ein andres Instrument, das es nicht blos mit der Stimme in der angegebenen Art nachahmt, sondern auch mit Händen, Holzstückchen u. s. w. äußerlich darstellt. Sobald ein neues Instrument dazu gespielt wird, musiziren die früheren jedesmal mit und halten genau Takt, bis zuletzt Alle das Schlußkonzert gemeinschaftlich aufführen. Will Eins davon die Abschiedspredigt halten, so steigt es auf den Stuhl und deklamirt mit gehörigen Handbewegungen:

[775.] „Hört, meine Herr'n,
Aepfel sind keine Birn',
Birn' sind keine Aepfel,
Die Wurst hat zwei Zipfel,
Zwei Zipfel hat die Wurst.
Der Bauer hat großen Durst,
Großen Durst hat der Bauer,
Sein Leben wird ihm sauer,
Sauer wird ihm sein Leben,
Der Weinstock trägt Reben,
Reben trägt der Weinstock,
Ein Kalb ist kein Ziegenbock,
Ein Ziegenbock ist kein Kalb,
Meine Predigt ist halb.
Halb ist meine Predigt,

Der Bauch ist mir ledig,
Ledig ist der Bauch,
Meine Mütze ist rauch,
Rauch ist meine Mütze,
Die Maus frißt keine Grütze,
Grütze frißt keine Maus,
Nun ist meine Predigt aus."

Der Schneider sagt beim Zuschneiden der Kleider:

[776.] „Da geht die Scher' die schlipp, die schlapp,
Die besten Stück' in meinen Sack!"

Der Böttcher pocht:

[777.] „Käs' und Brod, das mag ich nicht,
Käs' und Brod, das mag ich nicht."

Der Schneider antwortet: „Hätt' ich's! Hätt' ich's!"

Der Tischler spricht beim Hobeln: „Da hast du's! da hast du's!"

[778.] Kleine Bachmühlen klappern: „Vom Scheffel drei Metzen, vom Scheffel drei Metzen!" Große Flußmühlen sagen: „Vom Scheffel ein Viertel! vom Scheffel ein Viertel!"

Der Mühlen-Esel ruft: „Ich sah's, ich sah's! der Müller, der Müller, er stahl!"

Die Soldaten trommeln beim Zapfenstreich:

[779.] „Drei lederne Strümpf'
Und zwei dazu macht fünf,
Und wenn ich ein' verlier-lier-lier,
So hab' ich nur noch vier, vier, vier,
So hab' ich nur noch vier,
Drei lederne Strümpf',
Drei und zwei macht fünf,
Mein Vater hat ein Kartenspiel,
Und nichts als lauter Trümpf!"



Sprachscherze.

Es ist heute schlimmes Wetter draußen, der kalte Wind pfeift und der Regen schlägt an die Fenster — oder das Dämmerstündchen ist da, in dem man vom Arbeiten und von dem Umtummeln beim Spielen gern etwas ausruht, — so setzt euch Alle rings um mich her, das Kleinste aufs Knie, die Andern im Kreise, und sprecht der Reihe nach Jeder dreimal rasch hinter einander nach, was ich euch vorsage:

[780.] Drei Theertonnen, drei Thrantonnen.

[781.] Esel essen Nesseln gern.

[782.] Fritz ißt frisch Fischfleisch.

[783.] Fischers Fritze fischte frische Fische, frische Fische fischte Fischers Fritze.

[784.] In der Frische fischten Fischer Fische.

[785.] Hinter's Herren-Hinterhäuschen hackte Hans Holz; hätte Hannchen, Hansens hübsches Hannchen, Hansen Holz hacken hören, hätte Hannchen Hansen Holz hacken helfen.

[786.] Hitze hat sie, sagt sie, hätt' sie.

[787.] Kein klein Kind kann kein Kirschkern knacken.

[788.] Große Krebse krabbeln in dem Kober.

[789.] Neun Ellen blümerantblau Band.

[790.] Meister Müller, mahl' mir meine Metze Mehl, morgen muß mir meine Mutter Milchmuß machen.

[791.] Meister Metzger wetzt sein bestes Metzgermesser.

[792.] Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär,
Gäb' mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr';
Weil Mancher nicht weiß, wer mancher Mann ist,
Mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt.

[793.] Schnalle schnell die Schnallen an.

[794.] Schnelle Schüler schlittern schnell.

[795.] Sechsundsechzig Schock sächsische Schuhzwecken.

[796.] Schneiderscher' schneid' scharf, scharf schneid' Schneiderscher'.

[797.] Strickstrumpf strickend stemmt sich der Schäfer Strigelack auf seinen Stützstock.

[798.] Unser alter Ofentopfdeckel tröpfelt.

[799.] Violet läßt recht nett, recht nett läßt violet.

[800.] Der Sperber sprach: „Was machst du, Wachtel?"
„Was fragst du, Sperber?" sagt die Wachtel.

[801.] Derjenige, der Denjenigen, der den Pfahl, auf welchem geschrieben stand, daß nichts ins Wasser geworfen werden soll, ins Wasser geworfen hat, anzeigt, erhält zwei Thaler.

Sauerkraut-Latein.

[802.] Aalasser, siasmus, lachsasi.
(Aal aß er, sie aß Muß, Lachs aß sie.)

Bubisti lamentein?
(Bub', ist die lahm' Ent' dein?)

Distinguentum.
(Dies Ding wend' um.)

Cufortis, stalleris.
(Kuh fort ist, Stall leer ist.)

Cuclefant, densias.
(Kuh Klee fand, den sie aß.)

Curantum, filaufirorum.
(Kuh rannt um, fiel auf ihr Ohr um.)

Leise cräteran.
(Leise kräht der Hahn.)

Mänäbt aucheu?
(Mäh'n Aebt' auch Heu?)

Mäteraff aucheu?
(Mäht' der Aff' auch Heu?)

Magdmerist alskindas.
(Magd mehr ißt, als Kind aß.)

Recolas, mausmelas, cuclefand, densifras.
(Reh Kohl aß, Maus Mehl aß, Kuh Klee fand, den sie fraß.)

Siwinätsi.
(Sieh, wie näht sie!)

Jemand schrieb an die Sammelbüchse für Ortsarme:
Si legendarum indicasse,
Da mittes dicant se stattuisse.
(Sie legen darum in die Kasse,
Damit es die ganze Stadt wisse.)

Kehr um sum : mus,
Kehr um mus : sum
und ein t dazu macht stumm!

Sufrab neheg snaegeid:
Leff öl mural muril.
(Ist rückwärts zu lesen.)

AVE. TERA. N. ISTA. ALTER. SOL. DAT.

AVE. TER. IN. AER. I. S. AVI DOCTOR.

Grammatische Analyse.

[803.] Ohrfeige ist ein Empfindungswort,
Strumpfband ist ein Bindewort,
Betteln ist ein Sammelname,
Salat ist eine Sproßform,
Esel ist ein Eigenschaftswort,
Stehlen ist ein zueignendes Wort,
Martini und Lichtmeß ein Zahlwort.



Scherzfragen*), Räthsel und Charaden.

[804.] Wie viel wiegt der Mond?

[805.] Wer braucht keinen Abnehmer?

[806.] In welchen Kleidern geht die Sonne unter?

[807.] Auf welcher Straße ist noch kein Mensch gefahren?

[808.] In welchem Monat essen die Leute am Wenigsten?

[809.] Welcher Monat ist der kürzeste?

[810.] Welcher Abend fängt schon am Morgen an?

[811.] Welche Zeiten sind die besten?

*) Wird ein Wort dadurch errathen, daß man die Bedeutung der einzelnen Silben und die des Ganzen angiebt, so ist dies ein Silbenräthsel oder eine Charade, z. B. Nr. 982—990.

Läßt man ein Wort dadurch errathen, daß man den verschiedenen Sinn angiebt, den es bei verschiedenen Bedeutungen hat, so hat man eine Homonyme, z. B Nr. 968.

Verändert man ein Wort durch Zusetzen, Weglassen oder Versetzen eines Buchstabens und giebt die jedesmalige Bedeutung an, so erhält man ein Logogryph (Anagramm).

Läßt sich ein Wort vor= und rückwärts lesen mit veränderter Bedeutung, so gewinnt man ein Palindrom.

[812.] Wer kann alle Sprachen reden?

[813.] Wer läuft ohne Füße?

[814.] Welches ist der dauerhafteste Spiegel, der von selbst wieder ganz wird, wenn er zerstört wird?

[815.] Welche Krankheit hat noch in keinem Lande geherrscht?

[816.] Welcher See ist mehr als dumm?

[817.] Wie kann man Wasser in einem Siebe tragen?

[818.] Warum kann es nie zwei Tage hinter einander regnen?

[819.] Wer ist ein wirklicher Eisenfresser?

[820.] Zu welchen Bergen zieht es die Reisenden am meisten?

[821.] Welche Pathen gehen auch nach der Kindtaufe nicht von der Stelle?

[822.] Lirum larum Löffelstiel! Schreibe das mit drei Buchstaben!

[823.] In welcher Schule haben die Zöglinge Augen und sehen doch nicht?

[824.] Welche Bäume haben weder Aeste noch Zweige, weder Blätter noch Nadeln?

[825.] Welches Laub wächst nicht größer, sondern wird immer kleiner?

[826.] Welche Rosen können laufen, essen und trinken?

[827.] Welche Kerze wächst auf dem Felde?

[828.] Welcher Trost wächst auf der Wiese?

[829.] Es brennt Tag und Nacht und verbrennt doch nicht. Was ist das?

[830.] Wie schreibt man dürres Gras mit drei Buchstaben?

[831.] Wie schreibt man dürres Gras mit sieben Buchstaben?

[832.] Wo wird das Heu gemäht?

[833.] Wo wächst der beste Wein?

[834.] Wo schmeckt der Wein am besten?

[835.] Wie viel Erbsen gehen in einen Topf?

[836.] Wie kann man aus einem Sacke voll Korn zwei solcher Säcke zugleich voll machen?

[837.] Welches ist das stärkste Thier?

[838.] Welche Scheren bekommt der Scherenschleifer niemals zu schleifen?

[839.] Welche Mücken führen Pfeil und Bogen?

[840.] Welche Ellen werden gegessen?

[841.] Wo fliegen die meisten Vögel hin?

[842.] Warum macht der Hahn die Augen zu, wenn er kräht?

[843.] Giebt es auch musikalische Stelzen?

[844.] Ich muß hängen um mein
Singen,
Und kann dennoch lustig
springen.

[845.] Welcher Sänger singt Alles vom Blatte?

[846.] Welcher Vogel hat keine Federn und kommt nie auf einen grünen Zweig?

[847.] Welcher Hals kann fliegen?

[848.] Es nistet auf dem Dache, hat lange rothe Beine, weiße Flügel, gelben Schnabel und legt Eier.

[849.] Welche Enten trinken gern Bier?

[850.] Wenn fangen die jungen Enten an zu schwimmen?

[851.] Was ist schwärzer als der Rabe?

[852.] Wie heißt die Frau des Papagei's?

[853.] Ein Sperling frißt eher einen Scheffel Hafer als ein Pferd.

[854.] Weiß wirft man's auf's Dach und gelb kommt es wieder herunter, was ist das?

[855.] Wie weit läuft der Hirsch in den Wald?

[856.] Warum ist's ein Unglück, wenn der Hase über den Weg läuft?

[857.] Auf welche Seite fällt der Hase, wenn er geschossen wird?

[858.] Wann läuft der Hase über die meisten Löcher?

[859.] Warum läuft der Hase über den Berg?

[860.] Wann sind die Hasenbraten am schmackhaftesten?

[861.] Welches Thier ist der Katze am ähnlichsten? — Welches dem Wolfe?

[862.] Was ist das Beste an einem Kalbskopf?

[863.] Wie kann man das Zusammenlaufen der Milch verhüten?

[864.] Wann ist die Butter am lustigsten?

[865.] Was hindert den Reiter auf dem Pferde zu sitzen?

[866.] Welches Pferd sieht nach rückwärts eben so gut wie vorwärts?

[867.] Warum kann ein Pferd kein Schneider werden?

[868.] Welcher Esel hat geschrieen, daß es alle Menschen auf der Erde gehört haben?

[869.] Wer hat höhern Rang: der Esel oder der Eselstreiber?

[870.] Wie schreibt man Wildpret, Fisch und Eselsgeschrei mit einem Worte?

[871.] Wer lebt vom Rauche?

[872.] Wer liest gewöhnlich unter freiem Himmel?

[873.] Warum ist der König David ein Holländer?

[874.] Welcher Mensch hatte mit seiner Mutter gar keine Aehnlichkeit?

[875.] Wer hat immer Risse im Kopfe?

[876.] Welche Schiffe fahren nie auf dem Wasser?

[877.] Welcher Handwerker stiehlt am meisten?

[878.] Welche Biere schäumen am meisten?

[879.] In wiefern müssen ein Jäger und ein Maler sich ähnlich sein?

[880.] Welcher Handelsmann schlägt am wenigsten auf seine Waare?

[881.] Welchem Handwerker bringt der schlechte Absatz Vortheil?

[882.] Wenn ich Wasser habe, trinke ich Wein und wenn ich kein Wasser habe, trinke ich Wasser; wer sagt dies?

[883.] Der Bauer fährt mit Zweien, der Reiche mit Vieren, Fürsten mit Sechsen, — wer aber fährt mit Sieben?

[884.] Welcher Mensch hat die ausgebreitetste Verwandtschaft?

[885.] Welches ist der reichste Fürst in Deutschland?

[886.] Warum können die Philosophen nicht schwimmen?

[887.] Welche Leute sind mit sehenden Augen doch blind?

[888.] Welcher Mann ist im Deutschen weiblichen Geschlechts?

[889.] Welche Nation ist die erleuchtetste?

[890.] Welcher von zwei verurtheilten Verbrechern wird zum ersten gehenkt?

[891.] Was thut man, ehe man aufsteht?

[892.] Welche Leute gehen auf den Köpfen?

[893.] Wer ist nicht „wohlgeboren"?

[894.] Welcher Fall thut nicht weh?

[895.] Wann kann man sich auf den Beinen und dem Kopfe zugleich sehen?

[896.] Welchen Sinn kann der Mensch am leichtesten entbehren?

[897.] Wie ist es zu machen, daß man in der Kälte nicht an die Hand friert, selbst wenn man kein einziges Schutzmittel besitzt?

[898.] Welches Auge giebt der Mensch am liebsten hin?

[899.] Wann hat der Mensch so viel Augen, als Tage im Jahre sind?

[900.] Welcher Mensch hat mehr als einen Mund?

[901.] Wer war früher auf der Welt: der Bart oder der erste Mensch?

[902.] Wie viele Kehlen hat der Mensch?

[903.] Wo hat ein schwacher Mensch die meiste Stärke?

[904.] Wie vermeidet man sicher das Schieftreten der Schuhe?

[905.] Welcher Knecht erhält keinen Lohn?

[906.] Rund wirft man es auf das Dach und lang kommt es wieder herunter. Was ist das?

[907.] Fünf Höhlen in einem Loch,
Rathe, was ist das doch?

[908.] Welche Hüte kann man essen?

[909.] Welcher Schuh drückt am meisten?

[910.] Warum tragen die Müller weiße Hüte?

[911.] Wie kann man an einer Wurst unterscheiden, welches Ende vorn oder hinten ist?

[912.] Welches Stück erhält stets Beifall?

[913.] Wo schmeckt der Wein am besten?

[914.] In welche Gläser läßt sich am besten einschenken?

[915.] In welche Fässer kann man keinen Wein füllen?

[916.] Welche Aehnlichkeit ist zwischen einem Glase und einer Trompete?

[917.] Welcher Teller schmeckt am Besten?

[918.] Warum schabt man den Käse?

[919.] Welche Bärte wachsen nicht?

[920.] Wer ist der Erste in der Kirche?

[921.] Welche Speise kann man nicht essen?

[922.] Wo kommen alle Säcke zusammen?

[923.] Welches Licht brennt länger: ein Wachslicht oder ein Talglicht?

[924.] Welche Uhren zeigen nur die heitern Stunden?

[925.] Welcher Stuhl hat keine Beine?

[926.] Welches Gewicht muß jeder Mensch haben, damit er nicht umfällt?

[927.] Welche Mode hält sich am längsten?

[928.] An welchen Bergen hat der Wanderbursch seine größte Freude?

[929.] Welche Betten brauchen keine Federn, werden täglich ausgeschüttet und doch weder leer noch trocken?

[930.] Wer wird gespeist, wenn er durstig ist?

[931.] Welcher Bauer ist stets gegen die Freiheit?

[932.] Welcher Hang hindert uns häufig, das zu erkennen, was wir erkennen wollen?

[933.] Welche Bilder kann man im Finstern ganz deutlich sehen?

[934.] Welche Tracht ist die beste?

[935.] Mit welchem Fluß kann man selbst Thränen trocknen?

[936.] Welches ist der beste Rath?

[937.] Wie viel Buchstaben sind in der Bibel?

[938.] Mache einen Vers aus nachstehenden Worten:
„Freund, du hast im Rocke da
Einen Fleck."

[939.] Welchen Fehler kann man einem Neger nie nachsagen?

[940.] Wo wohnen die Leute weder kalt noch warm?

[941.] Welche Aehnlichkeit hat die Stadt Hannover mit einem Jagdhunde?

[942.] Welche Stadt hat Sommer und Winter Lenz?

[943.] Wo trifft man am meisten Leben in Städten und Dörfern?

[944.] Welche griechische Stadt hat in der Mitte einen Riß?

[945.] Ich lebe ohne Leib und höre ohne Ohren,
Ich rede ohne Mund, ward von der Luft geboren.

[946.] Der vom Himmel fällt,
Der die Fässer hält,
Wenn die Traub' es ist,
Die die Fässer schwellt.

[947.] Vier Brüder laufen miteinander:
Der eine läuft und wird nicht matt.
Der andre frißt und wird nicht satt,
Der dritte säuft und wird nicht voll,
Der vierte pfeift und klingt nicht wohl.

[948.] Ein sichtbar Wesen ist's und doch ein Nichts,
Stets finster und doch in der Nähe des Lichts;
Schwarz ist es immer, wo sich's zeigen mag,
Bei Mond- und Kerzenschein, bei hellem Tag.
Man kann's nicht hören und nicht fühlen,
Man sucht's oft, sich drin abzukühlen;
Doch mit dem Licht ist's auch sogleich verschwunden,
Und keine Spur wird mehr von ihm gefunden.

[949.] Ich habe Wasser und bin nicht naß,
Ich habe Feuer und bin nicht heiß,
Ich häng' am Kreuze und bin nicht todt,
Ich gelte Tonnen Goldes und wiege kein Loth.

[950.] Er liegt im Wasser, er liegt über der Flamme, er sitzt auf dem Laube, verdirbt das Korn, zerstört die Schlösser und frißt das Eisen.

[951.] Er bringt keine Trauer und weckt doch die Thräne,
Er beißet gewaltig und hat doch keine Zähne.

[952.] Ihr lieben Leut',
Was dies bedeut':
's hat sieben Häut',
Beißt alle Leut'?

[953.] Erst weiß wie Schnee,
Dann grün wie Klee,
Dann roth wie Blut,
Schmeckt allen Kindern gut.

[954.] Es ist der Name der Frucht,
Die zwar dem Gaumen wohl behagt,
Doch wo sie sich dem Ohr vereint,
Da wird darüber nur geklagt;
Und wer sie sich gefallen läßt,
Der ist das, was ihr Name sagt.

[955.] Sie macht feist
Nur solche meist,
Die speisen, bis
Man sie verspeist.
Er wuchs und stand
Auf Bergen einst,
Auf Wassern steht
Er jetzt und reist.

[956.] Ein König ohne Land,
Ohne Diener und Trabant,
Kann sich erheben
Und muß doch niedrig leben,
Hat keine Minister
Und doch sind alle Könige seine Geschwister.
Wer ist das?

[957.] Könnt ihr mit zwei der Zeichen
Aus unserm Alphabet
Mir einen Vogel nennen,
Den ihr gar häufig seht?

[958.] An Schlössern giebt er Feuer, an Fässern Wein, im Keller krächzt er, auf dem Dache ächzt er, aus Eiern wächst er; er ist Trompeter und hat kein Horn; er ist kein Reiter und trägt zwei Spor'n und freut er sich, so schreit er. Wer ist es?

[959.] Ich weiß eine Tonne,
Die hat kein Rundloch
Und kein Spundloch,
Und ist doch zweierlei Bier drin.

[960.] Man läßt ihn sprechen,
Man läßt ihn stechen,
Es ist ein Vogel
Und ein Gebrechen.

[961.] Ein Jäger weiß ein Thier:
Es lebt und hat kein Blut,
Es hört und hat keine Ohren,
Es läuft und hat keine Beine.

[962.] Es schrieb ein Mann an eine Wand:
Zehn Finger hab' ich an jeder Hand,
Fünfundzwanzig an Händen und Füßen.
Wer das nicht räth, der muß es büßen.

[963.] Das ist doch wundersam
Und
Ohn' Vergleich:
Hans Lipps ist Bräutigam
Und
Braut zugleich,
Und
Zwar seit Jahren schon
In Einer Person.
Wer ist der Wundermann,
Der
Solches kann?

[964.] Ständen so viel Frauen fein,
Als da Tropfen sind im Rhein,
Und wär' dir auferlegt zur Buß'
Sie überzuführen mit trocknem Fuß,
Ohne Brücke, Schiff, Steg, Karren, Wagen,
Wie machtest du es? das laß dich fragen!

[965.] Ich bin ein Vater — meine Kinder
Thun mir gar oft gewaltig weh,
Ich fürcht' und liebe sie und wage
Mich nur vermummt in ihre Näh'.
Ich laß sie schwärmen, laß sie brummen,
Und schlage nie sie aus Verdruß,
Obgleich doch Jedes meinem Stocke
Gehorchen und ihn spüren muß.
Und wenn ich nach dem Stocke greife,
So fliehen fort sie aufgeschreckt;
Es ist der einz'ge Stock auf Erden,
Der allen Menschen prächtig schmeckt.

[966.] In geschickter Künstler Hand
Macht er schöne bunte Sachen,
Als ein ungeschickter Mensch
Läßt er Alles mit sich machen.

[967.] Es kommt vom Leben,
Hat kein Leben
Und kann doch Jedem Antwort geben.

[968.] Einen trägt das Bergeshaupt
Auf dem höchsten Scheitel;
Mädchen sowie Vögel sind
Auf den ihren eitel;
Und dem Hitz'gen vor der Stirn
Schwillt er wie ein Beutel.

[969.] Ich weiß ein kleines Ding
Wie 'n Pfifferling,
Kann gehn, kann stehn,
Kann auf dem Kopf nach Hause gehn.

[970.] Um dich zu vergnügen,
Muß ich ohne Bein
Laufen, springen, fliegen
Ueber Stock und Stein.
Aber ewig lieg' ich träge,
Giebst du mir nicht immer Schläge.

[971.] Mit Last beladen kann ich geh'n,
Nimm mir die Last, so bleib' ich stehn!

[972.] Obgleich nicht meine Zunge spricht,
So kann ich sie doch nicht entbehren;
Sie muß, was recht ist oder nicht,
Die Menschen augenblicklich lehren.

[973.] Was bewegt man, um Fische zu fangen
Und in die Stube zu gelangen?

[974.] Wer es macht, der braucht es nicht,
Wer es kauft, der will es nicht,
Wer es braucht, der weiß es nicht.

[975.] Du findest mich stets,
Du magst mich nun lesen
Von vorne, von hinten,
Stets bin ich gewesen,
Stets bleibe ich auch
Nach altem Gebrauch.

[976.] Hab' über Ketten zu verfügen,
Doch meine Ketten sind nicht schwer;
Mein Schuß ist sicher, doch ich brauche
Dazu nicht Pulver und Gewehr.
Ich lenk' mein Schifflein ohne Räder,
Ja, ohne Wasser läuft es schier;
Wenn ich auf meinem Stuhle sitze,
So steht doch stets mein Stuhl vor mir.

[977.] Ich bin ein strenger Pädagog,
Der manche Kinder schon erzogen,
Meine Mutter ist weiß, mein Vaterland
Das ist gewöhnlich der Birkenwald.

[978.] Gefrornes Wasser, dürres Gras,
Gemahlner Weizen, Viertelsmaß,
Gekeimte Gerste, altes Weib,
Gedroschne Garben, todter Leib,
Geprägte Kreuzer, sechzig Stück,
Gebundne Blumen, dicker Strick,
Zerbrochne Töpfe, schlechtes Haus,
Zerstoßne Steine, kleine Maus,
Gekochte Butter, breiter Fluß,
Geflocht'ne Haare, kleiner Fuß,
Verbranntes Holz, gepflügtes Land,
Wie wird's mit einem Wort genannt?

[979.] Welche Uhr hat keine Räder?
Welcher Schuh ist nicht von Leder?
Welcher Stock hat keine Zwinge?
Welche Schere keine Klinge?

Welches Faß hat keinen Reif?
Welches Pferd hat keinen Schweif?
Welches Häuschen hat kein Dach?
Welche Mühle keinen Bach?

Welcher Hahn hat keinen Kamm?
Welcher Fluß hat keinen Damm?
Welcher Bock hat keine Haut?
Welches Glöckchen keinen Laut?

Welcher Kamm ist nicht von Bein?
Welche Wand ist nicht von Stein?

Welche Kuh hat gar kein Horn?
Welche Rose keinen Dorn?

Welcher Busch hat keinen Zweig?
Welcher König hat kein Reich?
Welcher Mann hat kein Gehör?
Welcher Schütze kein Gewehr?

Welcher Schlüssel schließt kein Schloß?
Welchen Karren zieht kein Roß?
Welches Futter frißt kein Gaul?
Welche Katze hat kein Maul?

Welcher Bauer pflügt kein Feld?
Welcher Spieler verliert kein Geld?
Welcher Knecht hat keinen Lohn?
Welcher Baum hat keine Kron'?

Welcher Fuß hat keine Zeh'?
Welcher Streich thut Keinem weh?
Welcher Wurf und Stoß und Schlag?
Rath' nun, wer das kann und mag.

[980.] Welcher Kopf hat keine Nase?
Welche Stadt hat keine Straße?
Welcher Laden hat keine Thüre?
Welches Netz hat keine Schnüre?
Welcher Flügel hat keine Feder?
Welche Mühle hat keine Räder?
Welcher Mantel hat keinen Kragen?
Welcher Bauer hat keinen Wagen?
Welches Wasser hat keine Quelle?
Welcher Schneider hat keine Elle?
Welcher Hut hat keinen Rand?
Welcher König hat kein Land?
Welche Nadel hat kein Oehr?
Welche Mühle hat kein Wehr?
Welches Pferd hat keinen Huf?
Welcher Hahn hat keinen Ruf?
Welches Pflaster hat keinen Stein?
Welcher Stern hat keinen Schein?
Welches Schiff hat keinen Mast?
Welcher Baum hat keinen Ast?
Welches Faß hat keinen Spund?
Welches Haus hat keinen Grund?

Welcher Mann hat keine Frau?
Welcher Fuchs hat keinen Bau?
Welcher Schimmel hat keinen Stall?
Welche Büchs' giebt keinen Knall?
Welche Glocke giebt keinen Schall?
Welcher Acker trägt kein Getreid'?
Welche Jungfer trägt kein Geschmeid'?
Welcher Mann hat nie ein Kleid?

[981.] Der arme Tropf
Hat einen Hut und keinen Kopf,
Und hat dazu
Nur einen Fuß und keinen Schuh.

[982.] Das Erste frißt,
Das Zweite ißt,
Das Dritte wird gefressen,
Das Ganze wird gegessen.

[983.] Mein Erstes ist nicht wenig,
Mein Zweites ist nicht schwer,
Mein Ganzes giebt Hoffnung,
Doch trau' nicht zu sehr!

[984.] Es ist ein viersilbiges Wort. Die beiden ersten Silben sind oben, die beiden andern sind drüber, und das Ganze ist obendrüber.

[985.] Zum guten Futter dient mein Erstes meinem Zweiten.
Mein Ganzes ist ein Pferd, doch läßt es sich nicht reiten.

[986.] Vers bin ich zur Hälfte, zur Hälfte Tand,
Erräthst du mein Ganzes, so hast du Verstand.

[987.] In den beiden Letzten
Ruhen die zwei Ersten,
Und das Ganze senkt die Ersten
In die beiden Letzten.

[988.] Das Erste ist ein Hund, das Zweite ist ein Junge,
Das Ganze ist aber schlimmer als ein Hundejunge.

[989.] Das Erste ist das Inwendige vom Auswendigen, das Zweite ist ein Fisch, das Ganze ist das Auswendige vom Inwendigen.

[990.] Die Erste ist ein schlaues Thier,
Dem Hunde ähnlich, — merk' es dir,
Die Zweit' und Dritte ein Metall,
Man braucht's auf Erden überall;
Und mit dem Ganzen hintergangen,
Wird oft die Erste eingefangen.

[991.] Weiß wäscht mich nicht das reinste Bad,
Kehrst du mich um, tränk' ich die Saat!

[992.] Welches Laster ist, rückwärts gelesen, ein Thier zum Melken?

[993.] Hast du vom Drucke mit a dich glücklich befreit,
So genieße mit u, was dir die Freiheit dann beut.

[994.] Mit N ist's stumpf und spitzig bald,
Mit H streift es durch Busch und Wald,
Mit einem B ist's dir verwandt,
Ein O voran, 'ne Insel im Sand.

[995.] Nimm einem Frauenzimmer einen Buchstaben weg und es bleibt ein feuerspeiender Berg übrig.

[996.] Mit R ein schmales, ledernes Band,
Mit N ein Fluß im russischen Land.

Mit b geschrieben ist's ein Schwein,
Mit g wird's Stadt und Fluß in Böhmen sein.

[997.] Mit dem L bin ich schwer zu tragen,
Mit R entflieh'n des Müden Plagen,
Mit M bin ich hoch auf dem Wasser,
Mit G bin ich der Feindschaft Hasser.

Zauberquadrate.

[998.] a) Wenn reif die Trauben in dem Weinberg hangen,
Wird lustig an das erste Wort gegangen;
Kehrst du es um, so stellt vor deinen Sinn
Der Faulheit treu'stes Ebenbild sich hin.

Das zweite Wort erzeugte Troja's Leid,
Die Göttin nennt es dir von Zank und Streit,
Kehrst du es um, so ist's der kurze Gruß,
Mit dem man Frankreichs Herrscher nennen muß.

---

b) Das erste Wort bezeichnet eine Stadt,
Die einst der Welt Gesetze vorgeschrieben,
Die zweite ist ein Götterkind und hat
Mit Pfeil und Bogen manchen Scherz getrieben,
Bringt man im Dritten uns zur Ruh,
Dann deckt man mit dem vierten Wort uns zu.

Rebus. Bilderräthsel.

[999.] a)



Rebus a)

b) Was entsteht, wenn man vor eine Wand ein L setzt?

c) T t T tt T ttt t T t. Was ist das?

d) Eine (Frau) am gefrorenen Wasser, — was ist das?

e) Ich 8e k ( ) ne Qu ~ en.

Räthsel durch Pantomimen aufführen.

[1000.] Eine Uhr neben eine Naht halten. — Natur.

Eine Uhr neben ein Glas halten. — Uhrglas, Glasur.

Eine Uhr auf Baumblätter legen. — Urlaub.

Einen Ring nach sich zu (her) vom Finger streifen. — Hering.

Einen Stock an einen Knopf hängen. — Stockknopf.

Ein Buch an einen Baumstamm legen. — Stammbuch.

Mit der Weste wedeln. — Westwind.

Ein Glas Bier vor einen Spiegel halten. — Doppelbier.

Den Arm auf einen Stuhl legen. — Armstuhl.

Mit der Zunge die Thür berühren. — Lektüre.

Zur Thür herein fallen. — Rheinfall.

Eine welke Rose. — Matrose.

(Schachtel; Schach, Tell. — Kartenschläger. — Krähwinkel u. s. w.)



Auflösungen der Räthsel.

[804.] Ein Pfund, denn er besteht aus vier Vierteln.

[805.] Der Mond, er nimmt selbst ab.

[806.] In Westen.

[807.] Auf der Milchstraße.

[808.] Im Februar, da dieser nur 28 Tage hat.

[809.] Der Mai, denn er hat nur drei Buchstaben.

[810.] Der Sonnabend.

[811.] Die Mahlzeiten.

[812.] Das Echo.

[813.] Das Wasser.

[814.] Der Wasserspiegel.

[815.] Die Seekrankheit.

[816.] Der Dümmersee in Hannover.

[817.] Wenn es gefroren ist.

[818.] Weil stets eine Nacht dazwischen ist.

[819.] Der Rost.

[820.] Zu den Herbergen.

[821.] Die Karpathen.

[822.] d. a. s.

[823.] In der Baumschule.

[824.] Die Mastbäume und Schlagbäume.

[825.] Urlaub.

[826.] Die Matrosen.

[827.] Die Königskerze.

[828.] Der Augentrost.

[829.] Die Brennnessel.

[830.] Heu.

[831.] Grummet.

[832.] Nirgends, man mäht nur das Gras.

[833.] Nirgends, allenthalben wachsen nur Trauben.

[834.] Auf der Zunge.

[835.] Keine, man muß sie hinein thun.

[836.] Wenn man beide über einander zieht und den innersten füllt.

[837.] Die Schnecke, denn sie trägt fortwährend ein ganzes Haus fort.

[838.] Die Krebsscheren.

[839.] Die Kalmücken.

[840.] Die Sardellen.

[841.] Wo sie den Schnabel hinhalten.
[842.] Weil er's auswendig kann.
[843.] Ja, die Bachstelze.
[844.] Der Singvogel im Bauer.
[845.] Der Vogel im Walde.
[846.] Der Pechvogel.
[847.] Der Wendehals.
[848.] Antwort: Der Storch! — Nein, die Störchin.
[849.] Stud = enten.
[850.] Wenn sie keinen Grund mehr haben.
[851.] Seine Federn.
[852.] Mamagei.
[853.] Natürlich, denn er wird niemals ein Pferd fressen.
[854.] Das Ei.
[855.] Bis in die Mitte, denn dann läuft er wieder heraus.
[856.] Weil er nicht in der Schüssel liegt.
[857.] Auf die rauhe.
[858.] Wann die Felder gemäht sind.
[859.] Weil kein Loch in dem Berge ist, sonst würde er durch denselben laufen.
[860.] Wenn man sie ißt.
[861.] Der Kater. — Die Wölfin.
[862.] Das Kalb.
[863.] Wenn man sie ausschüttet, dann läuft sie auseinander.
[864.] Wenn sie ausgelassen ist.
[865.] Der Sattel.
[866.] Das blinde.
[867.] Weil es das Futter frißt.
[868.] Der Esel in der Arche des Noah.
[869.] Antwort: der Esel, denn wenn ihm ein Sack herabfällt, so hebt ihn der Treiber auf, — wenn aber dem Treiber Etwas fällt, so läßt der Esel es gewiß liegen.
[870.] Realia (Reh, Aal, Ja).
[871.] Der Schornsteinfeger.
[872.] Der Aehrenleser.
[873.] Er sagt: Ich bin zu Leiden geboren.
[874.] Adam.
[875.] Der Baumeister.
[876.] Die Schiffe der Weber und Schriftsetzer.
[877.] Der Löffelmacher und der Pfannenschmied, denn sie machen an jedes Stück ihrer Arbeit einen Stiel.
[878.] Die Barbiere.
[879.] Sie müssen Beide gut treffen können.
[880.] Der Glashändler.
[881.] Dem Schuhmacher.
[882.] Der Müller.
[883.] Der Siebmacher.
[884.] Der Postillon, denn er ist Jedermanns Schwager.
[885.] Der König von Baiern, denn er hat eine ganze Stadt voll Frankenthaler (Frankenthal ist eine Stadt in der Pfalz).
[886.] Weil sie immer auf den Grund gehen.
[887.] Die blinden Passagiere.
[888.] Die Schildwache.
[889.] Die Illumi = nation.
[890.] Der Zweite, denn er wird zu dem Ersten gehenkt.
[891.] Man setzt oder legt sich nieder.
[892.] Solche, die Nägel auf den Schuhen tragen.
[893.] Der krank auf die Welt gekommen ist, dieser ist „unwohl" geboren.
[894.] Der Beifall.
[895.] Wenn man im Wasser steht und hinein sieht.
[896.] Den Unsinn.
[897.] Man macht eine Faust.

[898.] Das Hühnerauge.
[899.] Am zweiten Januar.
[900.] Ein Mündel, dieser hat noch einen Vormund.
[901.] Der Bart, denn der Ziegenbock war schon am Tage vorher erschaffen.
[902.] Drei, eine am Halse und zwei Kniekehlen.
[903.] In der Wäsche.
[904.] Man trage Stiefeln.
[905.] Der Stiefelknecht.
[906.] Ein Knäuel Garn.
[907.] Der Handschuh.
[908.] Die Zuckerhüte.
[909.] Der Kantschuh.
[910.] Um den Kopf damit zu bedecken.
[911.] Wenn man sie über die Schultern hängt.
[912.] Das Frühstück.
[913.] Auf der Zunge.
[914.] In die leeren.
[915.] In die vollen.
[916.] Beide werden geblasen.
[917.] Der Muska-teller.
[918.] Weil er keine Federn hat, sonst müßte man ihn rupfen.
[919.] Die Schlüsselbärte.
[920.] Der Schlüssel.
[921.] Die Glockenspeise.
[922.] In der Mühle — nein — in der Naht.
[923.] Keins von beiden, beide brennen kürzer.
[924.] Die Sonnenuhren.
[925.] Der Dachstuhl.
[926.] Das Gleichgewicht.
[927.] Die Kom-mode.
[928.] An den Herbergen.
[929.] Die Flußbetten.
[930.] Der Dampfkessel.
[931.] Der Vogelbauer.
[932.] Der Vorhang.
[933.] Die Traumbilder.
[934.] Die Eintracht.
[935.] Mit dem Ueberfluß.
[936.] Der Vorrath.
[937.] Fünf: B, i, b, e, l.
[938.] „Freund, du hast im Rocke da
Einen Ef, el, e, ce, ka!"
[939.] Daß er naseweiß sei.
[940.] In der Lausitz.
[941.] Beide liegen an der Leine.
[942.] Koblenz.
[943.] In Sachsen: Eisleben, Roßleben, Rietleben, Aschersleben, Wansleben, Oldisleben u. s. w.
[944.] Larissa (Bergfeste bei Argos im Peloponnes).
[945.] Das Echo.
[946.] Reif.
[947.] Die vier Elemente.
[948.] Der Schatten.
[949.] Der Diamant.
[950.] Der Rost.
[951.] Der Meerrettig.
[952.] Die Zwiebel.
[953.] Die Kirsche.
[954.] Feige.
[955.] Mast.
[956.] Der Zaunkönig.
[957.] Ente (N. T.).
[958.] Der Hahn.
[959.] Das Ei.
[960.] Der Staar.
[961.] Der Hase, denn der Jäger nennt sein Blut Schweiß, seine Ohren Löffel und seine Beine Läufe.
[962.] Zehn Finger hab' ich, an jeder Hand fünf, und zwanzig an Händen und Füßen.
[963.] Der Brauer Hans Lipps als Bräutigam.
[964.] Ich gäbe Jeder einen Tropfen auf die Zunge.

[965.] Der Bienenvater.
[966.] Der Pinsel.
[967.] Die Schreibfeder.
[968.] Der Kamm.
[969.] Der Schuhnagel.
[970.] Der Ball.
[971.] Die Wanduhr.
[972.] Die Wage.
[973.] Die Angel.
[974.] Der Sarg.
[975.] Stets.
[976.] Der Weber.
[977.] Die Ruthe.
[981.] Der Pilz.
[982.] Sauerkraut.
[983.] Vielleicht.
[984.] Obendrüber.
[985.] Heupferd.
[986.] Verstand.
[987.] Todtengräber.
[988.] Spitzbube.
[989.] Futteral.
[990.] Fuchseisen.
[991.] Neger — Regen.
[992.] Geiz — Zieg'.
[993.] Last — Lust.
[994.] Nase, Hase, Base, Oase.
[995.] Thekla, Hekla.
[996.] Riemen, Niemen. — Eber — Eger.
[997.] Last, Rast, Mast, Gast.

[998.] a)

L	E	S	E
E	R	I	S
S	I	R	E
E	S	E	L

b)

G	R	A	S
R	O	M	A
A	M	O	R
S	A	R	G

[999.] a) Hoffen und Harren macht Manchen zum Narren.
b) L eine wand.
c) Eine Theegesellschaft.
d) Eine am eise.
e) Ich achte keine Qualen.

Abzähl=Reime.

[1001.] Die Kinder wollen gern zusammen ein Spiel anfangen: Haschen, Suchen, Blindekuh oder sonst eins; je lustiger, desto besser; aber Jedes möchte gern das Erste sein, wer soll anfangen? Streit und Zank oder Schmollen und verdrießliche Gesichter kommen bei lustigen Kindern nie vor. Sie stellen sich in einen Kreis und zählen nach einem Reime hübsch ab. Dasjenige Kind, welches abzählt, tüpft mit dem Finger bei jeder Silbe des Reimes auf ein anderes Kind, und entweder dasjenige, welches beim ersten Male Abzählen die letzte Silbe bekommt, oder das, welches übrig bleibt beim letzten Mal Abzählen, ist dann zuerst am Haschen, Suchen oder wird Blindekuh u. s. w. Hier folgen eine Anzahl Abzählreime, keine erfundenen, sondern nur solche, wie sie bei den Kindern in Deutschland gäng und gäbe sind; zuerst kurze, dann längere.

O ho Schneck!
Du mußt weg!

Eine, beine, Nuß!
Wer nicht ausrennt, muß!

Eins, zwei, drei!
Butter auf den Brei,
Salz auf den Speck,
Du mußt weg!

Eins, zwei, drei,
Rische, rasche, rei,
Rische, rasche, Dudeltasche,
Eins, zwei, drei!

1, 2, 3, 4,
Knecht holt Bier,
Herr trinkt aus,
Du bist draus.

1, 2, 3, 4,
Es saß ein Männchen an der Thür,
Hatt' ein Gläschen in der Hand,
Pink, pank, Zuckerkand.

Drei, sechs, neun;
Jung', schenk ein,
Herr, trink aus,
Ich oder du muß 'naus!

Ein Reiter ließ sein Pferd beschlagen,
Wie viel Nägel mußt' er haben?
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.
Butter, Schmalz, Käse, Rüben. Ab, dran!

Es wollt' ein Schmied ein Rad beschlagen,
Wie viel Nägel mußt' er dazu haben?
Rathe, rathe du!
Mach' die Augen zu!

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
Eine Bauersfrau kocht Rüben,
Eine Bauersfrau kocht Speck,
Ich oder du bist weg!

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13.
Gehe hin, hole Weizen,
Gehe hin, hole Korn,
Bleibe hinten oder vorn.

Ene, dene, Dintefaß,
Geh' in d' Schul' und lerne was;
Lerne nicht zu viel,
Denke auch an's Spiel.

Eine beine Räthsel,
Wer bäckt Brezel?
Wer bäckt Kuchen?
Der muß suchen.

Ich und du,
Müllers Kuh,
Bäckers Esel,
Dran bist du!

Bim, bam, bum,
Das Zählen geht herum,
Schnecke, Schnecke, schnüre,
Männchen, komm und führe
Unsherein, heraus,
Du bist 'raus!

Ene, dene, Dintefaß,
Geh in die Schul' und lerne was,
Wenn du was gelernet hast,
Komm' nach Haus und sag' mir was,
Eins, zwei, drei,
Du bist frei!

Es geht ein Männchen über die Brück',
Hat ein Säckchen auf dem Rück',
Schlägt es wider den Pfosten.
Pfosten kracht,
Männchen lacht,
Dipp, dipp, dapp!
Du bist ab!

Enige, denige, ticken, tacken.
Hähne knacken,
Vögel singen,
Glocken klingen,
Piff, paff, puff.
Peter, schlag druff
Mit Eisen, Pulver, Schrot,
Schießen die Soldaten todt!

Eins, zwei, drei,
In der Dechanei
Steht ein Teller auf dem Tisch,
Kommt die Katz' und frißt die Fisch';
Kommt der Jäger mit der Gabel,
Schlägt das Kätzchen auf den Schnabel.

Schreit die Katz' miau, miau,
Will's mein Lebtag nimmer thau!

Ene, dene, Taffetband,
's ist nicht weit von Engelland.
Engelland ist zugeschlossen;
's Schlüsselchen ist abgebrochen.
Bauer, bind' dein Hündlein an,
Daß es mich nicht beißen kann.
Beißt es mich, so straf' ich dich,
Hundert Thaler kost' es dich!

Ene, dene, Ditzelchen,
Meine Mutter, die kocht Schnitzelchen,
Da geh' ich dran und leck',
Da kommt sie mit dem Steck';
Da geh' ich zu dem Knecht,
Der hat gesagt, 's wär recht;
Da geh' ich zu der Magd,
Die hat mich ausgelacht;
Da geh' ich zu der Maus,
Ich oder du bist 'naus!



Register.

Ende des Buches.

Neueste illustrirte Kinderschriften.

In prächtig ausgestattetem Umschlag gebunden. Preis eines jeden Bändchen 20 Sgr. = 1 Fl. 12 Kr. rh.

Die Kinderstube I. **Was man seinen Kindern erzählt, wenn sie 2 bis 5 Jahre alt sind.** Kleine Geschichtchen, Gedichtchen und Räthsel. Von Ernst Lausch, Lehrer an der Ersten Bürgerschule zu Wittenberg. Mit zahlreichen Abbildungen und Buntbildern, nach Zeichnungen von F. Flinzer. Elegant cartonnirt.

Die Kinderstube II. **Kleine Erzählungen, Gedichte und Verschen für Kinder von 4 bis 6 Jahren.** Der lieben Kinderwelt und deren Freunden gewidmet von Fr. A. Glaß. Neu bearbeitet u. herausgegeben von Ernst Lausch. Zweite umgearbeitete Auflage. Mit zahlreichen Abbildungen, Buntbildern 2c. nach Zeichnungen von F. Flinzer. Eleg. cart.

Die Kinderstube III. **Erstes A=B=C=, Lese= und Denkbuch für brave Kinder.** Ein Führer für Mütter und Erzieher beim ersten Unterricht durch Wort und Bild. Herausgegeben von Ernst Lausch. Mit 250 Text=Abbildungen, Buntbildern 2c. Eleg. cart.

Deutsche Geschichten.

Für die Kinderstube.



Zweite, vielfach verbesserte Auflage.

Herausgegeben unter Mitwirkung von Dr. C. Vogel, weil. Direktor der Ersten Bürgerschule zu Leipzig.

Erste Sammlung. Erstes Bändchen.

Von Hermann dem Befreier bis zu den Kreuzzügen.

Mit 70 Text-Abbildungen, 2 Tonbildern, einem Titelbilde 2c.

Zweites Bändchen.

Von den Hohenstaufen=Kaisern bis zur Entdeckung der Neuen Welt.

Mit 110 Text-Abbildungen, 3 Tonbildern, einem Titelbilde 2c.

Preis: Gebunden 22½ Sgr. = 1 Fl. 21 Kr. rhein.

Die „Deutschen Geschichten" sind in der neuen Auflage sowol textlich als auch illustrativ auf einen solchen Höhepunkt gebracht, daß die Verlags=handlung ohne Ueberhebung sagen darf, es gehöre dieses Buch, seinem innern Gehalte wie äußern Auftreten nach, nunmehr zu den besten Jugend=schriften unserer Zeit. Für Kinder von etwa zehn Jahren berechnet, werden diese „Deutschen Geschichten" der Mutter, der Erzieherin, sowie dem Lehrer äußerst willkommen sein. Einem eben so originellen wie praktischen Plane zu Folge sind diese Erzählungen auf zwei Halbjahre berechnet, und es wird, da zwischen jedem Erzählungsabend eine volle Woche liegt, ein leichtes Verständniß herbeigeführt.

Für die Jugend von 12—14 Jahren.

Das Buch merkwürdiger Kinder. Lebensbilder aus der **Jugendzeit und den Entwickelungsjahren merkwürdiger Menschen.** Herausgegeben von Franz Otto. Mit 110 Illustrationen, sieben Bunt= und Tonbildern. Preis jedes Bandes: Geheftet 1 Thlr. = 1 Fl. 48 Kr. rh. In eleg. Umschlag cart. 1⅓ Thlr. = 2 Fl. 24 Kr. rh.

Inhalt des 1. Bandes (in zweiter Auflage erschienen):

Konradin von Schwaben, der Letzte der Hohenstaufen. — Richard Whittington, dreimal Bürgermeister von London. — Valentin Duval, ein Lebenslauf vom Hirtenknaben zum Professor. — Benjamin Franklin, freier Bürger Stolz und Vorbild. — Johann Gottfried Seume (aus dem Jugendleben eines deutschen Dichters). — Johann Michael Georg, ein Lebenslauf vom Viehhüter bis zum Regierungs=Direktor. — Guiseppe Mezzofanti, das größte Sprachgenie. — Christian Heinr. Heineken, das gelehrte Wunderkind — Cäsar Ducornet, ohne Arme geboren, dennoch berühmt als Maler. — Der König von Rom, gestorben als Herzog v. Reichstadt.

Inhalt des 2. Bandes:

Jeanne d'Arc, die Jungfrau von Orleans. — Der sächsische Prinzenraub. — Die Söhne König Eduard's IV. von England. — Die beiden Rafaele. Rafael Sanzio von Urbino. Rafael Mengs. — Ulrich v. Hutten, der gelehrte Ritter. — Jean Bart, Frankreichs großer Seeheld. — Alexander Menschikoff, Pastetenbäckerjunge, Großadmiral, Fürst und Feldmarschall. — James Lackington, berühmter Buchhändler in London. — Der Sohn Ludwig's XVI. von Frankreich. — Kaspar Hauser, der Findling.

Der Zweck dieser bunten Gallerie merkwürdiger, ja zum Theil wunderbarer Lebensläufe geht dahin, dem jugendlichen Leser an Beispielen aus der wirklichen Geschichte nachzuweisen, wie der rechte Mensch im Kampf mit Schwierigkeiten und Hemmnissen aller Art nur seine Kräfte stählt und durch Ausdauer, Fleiß und Redlichkeit zuletzt doch zum Ziele gelangt; wie aber auch auf der anderen Seite weder die Gunst hoher Geburt noch sonstige Glücksgüter vor einem jähen Wechsel des Schicksals zu schützen vermögen, die Wahrheit des alten Solonischen Ausspruchs bestätigend: „Kein Mensch ist vor seinem Tode glücklich zu preisen."

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

Vorzüglichste Robinson-Ausgabe.

Der erste und älteste Robinson. Robinson Crusoë

es Aelteren Reisen, wunderbare Abenteuer und Erlebnisse. Herausgegeben von De Foë. Neu bearbeitet von Ludwig Hüttner. Eingeführt durch eine Geschichte der Robinsonaden, sowie eine Lebensskizze des Daniel de Foë von Schulrath Dr. C. F. Lauckhard. Zweite durchgesehene Auflage. Prachtausgabe mit 80 Text-Illustrationen, fünf Tonbildern, owie einem bunten Titelbilde. Nach Zeichnungen von F. H. Nicholson. Geheftet 1 Thlr. = 1 Fl. 48 Kr. rhein. In höchst elegantem Einband 1⅓ Thlr. = 2 Fl. 24 Kr. rhein.

De Foë's unsterblicher „Robinson Crusoë" hat selbst in den trockensten Zustutzungen und Bearbeitungen, ie er sich gefallen lassen mußte, immer noch einen Schimmer jener poetischen Frische behalten, durch welche ede heranwachsende Generation von Neuem für ihn begeistert wird. In dieser Ausgabe wird dem Publikum ine Uebertragung des Originals in möglichster Treue geboten, nur sind diejenigen Partien kürzer gefaßt, n welchen der Verfasser die religiösen Streitfragen seiner Zeit behandelt, sowie jene rein geographischen Abschnitte, welche dem heutigen Standpunkte der Wissenschaft nicht mehr entsprechen. Als ein ganz besonderer Schmuck unserer Ausgabe sind die Illustrationen zu bezeichnen, die nach Nicholson's prachtvollen Zeichnungen n meisterhafter Art xylographisch ausgeführt wurden.

Für die reifere Jugend.] **Wirkliche und wahrhaftige** [Neue Pracht-Ausgabe.

Robinsonaden, Fahrten und Reise-Erlebnisse

aus allen Zonen. Für die reifere Jugend, sowie für gebildete Familienkreise erzählt von Dr. Richard Andree. Pracht-Ausgabe. Mit 90 Text-Illustrationen, sieben Tonbildern und inem Titelbilde. Nach Zeichnungen von Van'Dargent u. A. Geheftet: 1½ Thlr. = 2 Fl. 42 Kr. rh. In eleg. Einband: 1⅚ Thlr. = 3 Fl. 18 Kr. rh.

Ohne zu dem alten Wunder-Apparate zu greifen, mit welchem man bisher die Helden jener Legionen von Robinson's zu umgeben liebte, ist der Verfasser bestrebt gewesen, in der vorliegenden Schrift eine Reihe wirklicher und wahrhaftiger Robinsonaden, Fahrten und Reise-Erlebnisse zusammenzustellen, die in Bezug auf Spannung und Reiz keinesfalls hinter dem Robinson von de Foë zurückstehen. Zugleich wurde überall eine geographische Grundlage festgehalten, so daß das Buch nicht allein unterhaltend sondern auch belehrend wirkt.

Für die männliche Jugend.

Das Buch der denkwürdigsten Entdeckungen auf dem Gebiete der Länder- und Völkerkunde. Von L. Thomas. Vierte Auflage. Mit 100 Abbildungen. In colorirtem Umschlag cartonnirt 25 Sgr. = 1 Fl. 30 Kr. rh. In engl. Einband 1 Thlr. = 1 Fl. 48 Kr. rh.

Das Buch wunderbarer Erfindungen. In Schilderungen für die reifere Jugend. Von L. Thomas. Vierte Auflage. Mit 125 Abbildungen. In colorirtem Umschlag cartonnirt 25 Sgr. = 1 Fl. 30 Kr. rh. In engl. Einband 1 Thlr. = 1 Fl. 48 Kr. rh.

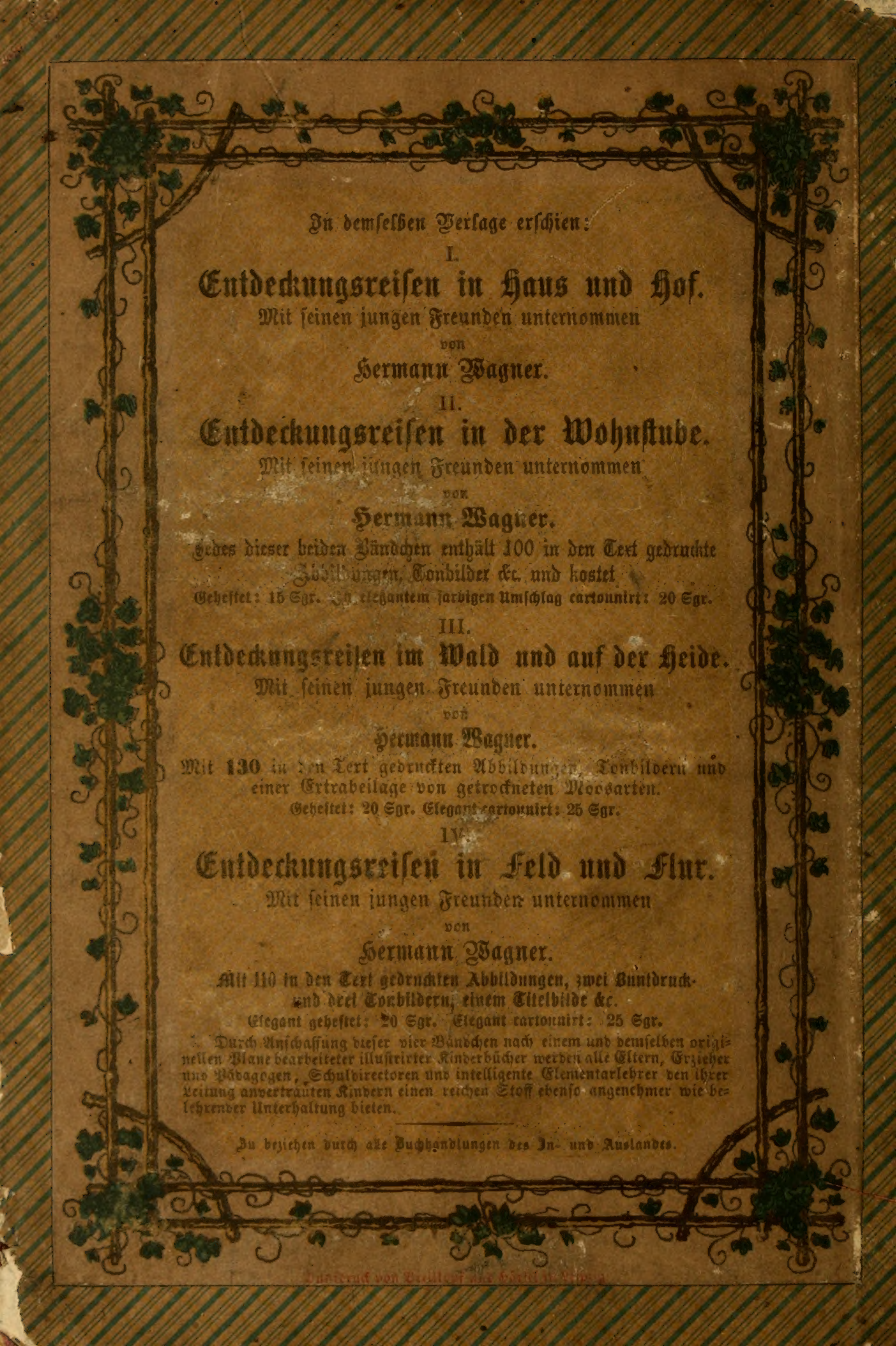
Deutsches Flottenbuch.

Das neue illustrirte Seemannsbuch. Fahrten und Abenteuer zur See in Krieg und Frieden. In Mittheilungen über das Wissenswürdigste aus der Schifffahrtskunde und dem Seeleben. Dritte, umgearbeitete Auflage. Herausgegeben von Heinrich Smidt. Mit mehr als 200 in den Text gedruckten Holzschnitten, acht kolorirten und Tonbildern, Schlachten und Seegemälden. Preis elegant geheftet 1½ Thlr. = 2 Fl. 42 Kr. rhein. In elegantem Einbande 1⅔ Thlr. = 3 Fl. rhein.

Es giebt wol wenige Jugendschriften, die mit größerem Rechte Eltern und Erziehern empfohlen werden könnten, als gerade dieses Buch. Es ist fesselnd und belehrend vom Anfang bis zum Ende.

Der k. preuß. General-Inspektor des Militär-Erziehungs- und Bildungs-Wesens, Herr General v. F. von Peucker, empfiehlt dieses Buch durch Erlaß vom 14. Febr. 1863 den unter ihm stehenden Anstalten, indem er bezeugt, „daß das Werk in ansprechender Weise ein ziemlich vollständiges Bild vom ganzen Umfange des Seewesens überhaupt und des deutschen Seewesens insbesondere, von den frühesten Zeiten bis auf die Gegenwart, gewähre und auf diese Weise besonders für das jugendliche Alter Belehrung und Unterhaltung biete."

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.



In demselben Verlage erschien:

I.

Entdeckungsreisen in Haus und Hof.

Mit seinen jungen Freunden unternommen

von

Hermann Wagner.

II.

Entdeckungsreisen in der Wohnstube.

Mit seinen jungen Freunden unternommen

von

Hermann Wagner.

Jedes dieser beiden Bändchen enthält 100 in den Text gedruckte Abbildungen, Tonbilder &c. und kostet

Geheftet: 15 Sgr. In elegantem farbigen Umschlag cartonnirt: 20 Sgr.

III.

Entdeckungsreisen im Wald und auf der Heide.

Mit seinen jungen Freunden unternommen

von

Hermann Wagner.

Mit 130 in den Text gedruckten Abbildungen, Tonbildern und einer Extrabeilage von getrockneten Moosarten.

Geheftet: 20 Sgr. Elegant cartonnirt: 25 Sgr.

IV.

Entdeckungsreisen in Feld und Flur.

Mit seinen jungen Freunden unternommen

von

Hermann Wagner.

Mit 110 in den Text gedruckten Abbildungen, zwei Buntdruck- und drei Tonbildern, einem Titelbilde &c.

Elegant geheftet: 20 Sgr. Elegant cartonnirt: 25 Sgr.

Durch Anschaffung dieser vier Bändchen nach einem und demselben originellen Plane bearbeiteter illustrirter Kinderbücher werden alle Eltern, Erzieher und Pädagogen, Schuldirectoren und intelligente Elementarlehrer den ihrer Leitung anvertrauten Kindern einen reichen Stoff ebenso angenehmer wie belehrender Unterhaltung bieten.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.

Buntdruck von Breitkopf und Härtel in Leipzig.